MEGA force

NUMÉRO 62 - AVRIL - MAI - JUIN 98

SCOOP !

SEGA RALLY 2

la perfection signée *SEGA*

COMPARATIF !

NBA Live '98 / NBA Action '98

CHOISISSEZ VOTRE SIMULATION DE BASKET

LES TESTS

FIFA '98
Winter Heat
Steep Slope Sliders
Burning Rangers ...

le plus beau jeu de rôle de la saturn

AZEL PANZER DRAGOON

L 2614 - 62 - 35,00 F - RD

35 FF • N°62 • AVRIL / MAI/ JUIN 1998 • BELGIQUE : 245 FB • LUXEMBOURG : 240 FL • SUISSE : 11 FS • CANADA 9,95 (Can)

Ethan HAWKE

Uma THURMAN

Un seul critère de sélection
la perfection génétique.

Bienvenue à GATTACA

COLUMBIA FILMS présente une production JERSEY FILMS Un film de ANDREW NICCOL avec ETHAN HAWKE UMA THURMAN "BIENVENUE A GATTACA" (GATTACA) ALAN ARKIN JUDE LAW LOREN DEAN ERNEST BORGNINE Musique composée et dirigée par MICHAEL NYMAN Costume designer COLLEEN ATWOOD Montage LISA ZENO CHURGIN Production designer JAN ROELFS Directeur de la photographie SLAWOMIR IDZIAK Produit par DANNY DEVITO MICHAEL SHAMBERG STACEY SHER Ecrit et Réalisé par ANDREW NICCOL

JERSEY FILMS SDDS Sony Dynamic Digital Sound. DOLBY STEREO SR

Bande Originale du film DELABEL www.gattaca.net DISTRIBUE PAR COLUMBIA TRISTAR FILMS (FRANCE) S.A.

La chaîne musicale MCM

Ciné Live LE MAGAZINE DU CINÉMA

LE 29 AVRIL

Europe 2 LE MEILLEUR DE LA MUSIQUE

DDB Les Arts

SOMMAIRE

Depuis son lancement en 1994 au Japon, puis en août 1995 en France, la Saturn a été tour à tour adulée et ignorée, voire rejetée... Jamais la première console 32 bits lancée sur le marché n'a laissé les joueurs indifférents et ça, c'est une première victoire pour Sega. Seconde victoire, la Saturn a permis à Sega d'acquérir une technologie novatrice, toujours à la pointe du progrès, alliant jouabilité et utilisation de techniques comme le MPEG, permettant de lire des Vidéo-CD. Avec des titres comme Sega Rally, Virtua Fighter ou encore Fighting Viper, la Saturn laisse une empreinte indélébile dans le cœur de tous les joueurs dignes de son nom... Après plus de 8 millions de consoles vendues dans le monde et malgré un succès, il est vrai, assez mitigé en Europe et en France, elle va laisser la place à une nouvelle bombe, une nouvelle machine que Sega prévoit pour la fin de l'année au Japon et en 1999 pour l'Europe. Malgré cette annonce, Sega reste encore très discrète sur les aspects techniques de ce nouveau joyau, la Katana. Vive et tranchante comme le sabre du même nom, elle fait déjà et continuera à faire couler beaucoup d'encre... Aussi, dans Mega Force, avons-nous décidé de rester plutôt circonspects quant aux caractéristiques de cette nouvelle Sega, du moins tant que nous n'aurons pas d'informations sûres et définitives. Rien ne sert d'extrapoler sur des on-dit ou des rumeurs, seules des informations concrètes nous permettront de nous faire une idée sur sa nature réelle et sur les jeux qui seront développés. En ce qui nous concerne, nous continuerons à nous intéresser à 100 % à la Saturn et aux jeux qui continuent à nous faire chavirer. J'en veux pour preuve les tests de Winter Heat et de Grandia (en import) qui, vous le verrez, vous enchanteront...

SCHMÜRZ

LE FORUM

COURRIER DES LECTEURS	4
DOSSIER ARCADE	6
NEWS/PREVIEWS	12
ZAPPING	22
ABONNEMENT	21
RÉASSORT	61
AILLEURS ET MAINTENANT	62
LES SECRETS DE MEGAFORCE	74
LES PETITES ANNONCES	80

LES NOUVEAUTÉS SATURN

ATLANTIS	26	NBA ACTION '98	36
AZEL PANZER DRAGOON	56	NBA LIVE '98	34
BATTLE GAREGGA	60	STEEP SLOPE SLIDERS	46
BURNING RANGERS	22	TENNIS ARENA	40
FIFA '98	52	WINTER HEAT	28
GRANDIA	44		

• MEGA FORCE est édité par MEGA PRESS •
S.A. au capital de 250 000F.
• 6, Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex
• Tél. : (1) 01 41 06 44 44 Fax : (1) 01 41 06 44 48 •

Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY
Secrétariat Général de Rédaction : François GABERT, Isabelle DERVEAUX • Direction Artistique et Maquette : Dominique DESSEIGNE

1er Secrétaire de Rédaction : Catherine MONTAGNON • Secrétaire de Rédaction : Richard EL MESTIRI • Correcteur-Rewriter : Groucho Panderosa
Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustration de couverture : AZEL PANZER DRAGOON © Sega 1997 •
• Publicité : Isabelle Weill • Directeur des Ventes : Didier DEVILLERS • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER - QUÉBECOR (Mary sur Marne) • Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 • Commission Paritaire N° 76996
Réassort exclusivement réservé au réseau de diffusion : Didier DEVILLERS Tél : 01 41 06 44 40. •
Ont collaboré à ce numéro : Michaël COIFFIER, Alain MILLY, Pascal GEILLE, Marco VEROCAÏ , Ho UTSUMIYA •
• Correspondant permanent au Japon : Arnaud SAINT-MARTIN • Service abonnement métropole : Christophe BASSET au 01 41 06 44 46
Représente l'éditeur en Belgique : SOUMILLION PROMOTION, M. Jean-Philippe TONDEUR, 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 BRUXELLES - Tél : 02.555.02.22.

MEGA FORCE est un magazine totalement indépendant des constructeurs de consoles SEGA, SONY et NINTENDO. MEGA PRESS et MEGA FORCE ne sont ni cautionnés ni affiliés, et ce d'aucune manière que ce soit, ni aux constructeurs de consoles ni aux éditeurs de jeux vidéo. Tous les produits désignés dans le magazine sont des produits déposés par leurs propriétaires et marques respectifs.

la saturn

NON, LA SATURN N'EST PAS MORTE ! Y EN A MARRE DE TOUT CE COURRIER QUI ANNONCE CONTRE VENTS ET MARÉES QUE LA CONSOLE DE SEGA VA DISPARAITRE. OUI, IL EXISTE PRES DE DEUX CENT CINQUANTE TITRES SUR SATURN. OUI, LES NOUVEAUTÉS EXISTENT ET SONT SOUVENT D'UNE QUALITÉ EXCELLENTE. STEEP SLOPE SLIDERS, WINTER HEAT, GRANDIA FONT LITTÉRALEMENT EXPLOSER TOUS LES TITRES CONCURRENTS SUR PLAYSTATION. ALORS CESSEZ DE VOUS POSER DES QUESTIONS ET JOUEZ TANT QUE VOUS POUVEZ !

SCHMÜRTZ

POUR NOUS ÉCRIRE :

MEGA FORCE-COURRIER DES LECTEURS
6, BD DU GÉNÉRAL-LECLERC
92115 CLICHY CEDEX

CHERS DERNIERS DÉFENSEURS DE SEGA,

J'aimerais avant toute chose faire part à ceux qui liront cette lettre d'une impression que j'ai, et si je suis bon pour l'asile ou encore «normal». Segamaniaque depuis maintenant un bon moment (souvenez-vous de la Master System), je suis aujourd'hui un heureux (comme quoi...) possesseur de Saturn, mais je possède également (plus pour longtemps) une PlayStation. Je suis désolé, mais quoiqu'en disent la majorité des joueurs, je prends beaucoup plus de plaisir à jouer sur la machine de Sega. Les jeux PlayStation sont trop plats et pourtant, j'ai joué aux meilleurs d'entre eux : FF VII, V-Rally, Crash 1 et 2. Mais les jeux Saturn sont infiniment plus fun (Dragon Force, Sega Rally, Steep Slope Sliders).

Ce n'est évidemment pas nous qui allons te contredire, d'autant que depuis un moment maintenant, nous testons aussi les jeux des autres machines (N64 et PlayStation) dans notre rubrique «Ailleurs et maintenant». Une curiosité qui nous aura permis de constater que, décidément, les jeux Saturn sont plus aboutis, même s'ils sont moins nombreux et moins spectaculaires (j'allais dire «bluffants» mais je ne veux pas de problèmes...). De plus, ces temps-ci, Sega nous a pondu quelques titres à ne pas louper. Tu parles de Dragon Force et de Steep Slope Sliders. Je rajouterai à ta liste des incontournables comme Duke Nuke'm 3D, le sublime Winter Heat, le savoureux Dead or Alive et bien d'autres encore...

Maintenant que j'l'ai dit, je me sens mieux et je pose mes questions.

1) Avez-vous une date concernant la date éventuelle de sortie de la Katana en France ?

Bon, selon nos sources, la Katana sortirait (c'est la date actuellement prévue) à la fin de l'année au Japon. Pour la France, il faudra donc attendre le second semestre 1999.

2) Mega force restera-t-il fidèle à Sega jusqu'à la prochaine période prospère (l'ère Saturn 2) ?

Et comment ! On ne s'est pas battu jusqu'à maintenant pour lâcher prise au moment où Sega va revenir au top et enterrer tous ces $#@¿¥° à six pieds sous terre. Alors, ç'en sera terminé des jeux qui bluffent tout le monde (aïe, ça y est, j'l'ai dit !!!) à coups d'effets d'esbroufe. Avec la Katana, on peut compter sur des titres vraiment 100 % arcade, dotés d'une vraie jouabilité et d'un intérêt véritable. Bon, j'me calme, moi, mais je resterai inflexible et persuadé que cette nouvelle bécane risque de faire de l'ombre à pas mal de monde et on verra bien qui sera alors le maître !

3) Aura-t-on la chance de voir débarquer chez nous Shining Force 3 et Grandia ?

En officiel, avec traduction en français et tout et tout ?! Probablement jamais... Désolé, mais ce mois-ci, j'ai décidé d'être rude et de décevoir tous les fans de Sega. Cela afin de tester votre fidélité. Ne resteront que ceux qui ont Sega dans le sang. Les vrais, les purs, les durs... En revanche, pour Grandia, sache qu'il est déjà disponible en import. Quant à Shining Force 3, il sera disponible sur le même marché d'ici un ou deux mois.

4) Existe-t-il une recette de Schmürtz au chocolat ?

C'est simple, prends un Schmürtz bien dodu qu'il te faudra vider pour ensuite le farcir d'anguilles et de saucisses Herta. Un brin de persil dans chaque narine permettra d'obtenir une présentation élégante. Roule-le ensuite dans du jaune d'œuf puis dans la farine, et enfin plonge le tout dans un grand récipient plein de Nutella tiède (four thermostat 4, environ six minutes). Laisse reposer environ une heure au réfrigérateur et sers-le bien frais. Savoure, humm, c'est bon... (recette inspirée de «La cuisine des mousquetaires» de l'inénarrable Maïté)

5) Question très importante : dans Steep Slope Sliders, comment fait-on pour avoir le Silver Surfer et comment fait-on pour jouer avec les quatre circuits cachés ? Parce que dans l'option Ranking, il y a des records sur ces circuits, mais je ne les trouve nulle part.

On a une flopée d'astuces concernant Slip Top... machin (imprononçable, ce nom), disponibles dans ce numéro vers la fin, dans les pages «Tips» ! On y trouve notamment comment obtenir les quatre circuits cachés et bien d'autres choses encore.

Voilà, salut à Mega Force, à qui je dis «chapeau bas» de rester fidèle à Sega contre vents et marées.

Dark Schneider

n'est pas morte

SALUT À TOUTE L'ÉQUIPE DE MEGA FORCE !

Je vous écris car j'ai quelques soucis à propos de mon abonnement. Je suis abonné depuis peu et pour l'instant, je n'ai reçu que le numéro 61. Nous sommes maintenant en mars et je n'ai toujours pas reçu le numéro 62 (mars avril 98). J'attends votre réponse ainsi que votre magazine prochainement.

Cédric C. Poix-du-Nord (59).

Si tu lis cette réponse, je suis rassuré car le numéro 62 sera alors celui que tu tiendras entre tes mains — daté, en toute logique, avril / mai. En prime, au moment où tu liras ces lignes, tu feras partie des privilégiés qui le reçoivent avant même qu'il soit dans les kiosques. Verni que tu es, va...

TOUT D'ABORD, SALUT À TOUS.

En premier lieu, j'aimerais soutenir celui qui avait poussé un coup de gueule dans le numéro 60. Il fulminait contre les éditeurs qui ne sortent que des jeux sur PlayStation. Alors après, faut pas s'étonner si la Saturn sombre.

L'éternel combat entre la qualité et la quantité.

Mais je vous écris aussi pour vous dire que je suis un fan des CD de démo. Je trouve ça bien pour se faire une idée soi-même des jeux que vous testez. Au mois de janvier, je me suis rué sur le numéro 61 car il était vendu avec un de ces petits machins ronds et plats comportant la démo jouable de Steep Slope Sliders. Mais j'ai eu la surprise de voir que c'était le volume 6 de Sega Flash. Où est donc passé le volume 5 ?

Michaël, la grande gueule...

Oh, grande gueule, grande gueule, tu ne m'as pas l'air si méchant et agressif que ça. En tout cas, tu as raison de me tendre la perche au sujet du Sega Flash 5. En effet, si le numéro 61 de Mega Force est paru avec le CD de démo Sega Flash 6 alors que le précédent était Sega Flash 4, c'est simplement encore une affaire de qualité vs la quantité. Le cinquième volet des Sega Flash proposait des titres qui ne nous enchantaient pas du tout. Sans aller jusqu'à dire que c'était pourri, c'était vraiment pas top, et augmenter le prix du magazine pour un CD qui ne nous plaît pas plus que ça, on trouvait ça un poil limite. Mega Force : pas des escrocs ! Mega Force préfère attendre Sega Flash 6 pour offrir de la bonne came à ses lecteurs. Lecteurs pas bêtes, lecteurs contents ! Lecteurs contents, Mega Force content ! Voilà...

CHER GRAND SCHMÜRTZ,

1) À propos de Resident Evil 2 qui sort actuellement sur la Playtruc... J'aimerais savoir si ce titre, apparemment sublime, verra le jour sur Saturn ?

Rien pour l'instant à révéler sur ce point. Il se pourrait que la question soit en négociation chez Sega mais rien n'est moins sûr, alors autant jouer la carte de la sécurité et vous dire qu'il n'est pas question, pour l'instant, d'un Resident Evil 2 sur Saturn.

2) Je voudrais aussi savoir si tu aurais eu écho d'une prochaine sortie de Virtua Fighter 3 sur Saturn ?

Virtua Fighter 3 sur Saturn ? Sûrement jamais. À mon avis, il faudrait plutôt attendre les premiers titres qui vont, à coup sûr, voir le jour sur Katana. On devrait y retrouver une version très intéressante de VF3.

Merci de répondre à mes questions (et de me publier pour le salut de tous) et je te prie d'agréer mes sincères salutations.

Jérémy (33).

Moi aussi, je te prie de recevoir l'expression de mes sentiments les meilleurs, que la journée te soit douce et harmonieuse. En gros, bonne bourre...

CHER SCHMÜRTZ,

Sache avant tout que j'apprécie Mega force et Sega. Cela étant dit, je voudrais maintenant te poser quelques questions...

1) J'ai adoré Dark Savior et je voudrais choper un jeu du même genre. Que me conseilles-tu ?

??????????????????????

2) J'ai rayé un de mes CD et quand je joue avec, les couleurs sont ternes. Que faut-il faire pour retrouver mon jeu d'antan ?

À mon avis, la «terneur», la «ternance», le «ternissementage», bref, l'aspect terne des couleurs sur ton écran ne dépend pas de la rayure sur le CD. Une rayure occasionnerait plutôt un plantage de la machine en règle ou carrément le non-lancement du jeu. Pour ce problème de couleur, jette aussi un œil au branchement Peritel de ta téloche. Quant au CD rayé, s'il l'est bien (rayé), le meilleur moyen de retrouver ton jeu d'antan est de faire un tour dans une boutique et d'en acheter un autre. Si tu as une âme d'escroc, tu peux toujours essayer de le refourguer en occase mais là, c'est entre toi et ta conscience...

3) Quel est le meilleur Doom-like sur Saturn ?

Quoiqu'il arrive, les meilleurs Doom-like disponibles sur Saturn sont signés Lobotomy Software. C'est à cette talentueuse équipe qu'on doit des Doom-like aussi beaux et intéressants qu'Exhumed, ou encore l'excellente adaptation de Duke Nuke'm 3D. Pour les furieux et les fanas d'ambiances bien glauques à souhait, il y a aussi Quake. Moins beau mais bougrement efficace ! Encore une fois, c'est signé Lobotomy...

4) Y aura-t-il un deuxième Road Rash et un deuxième Pandemonium! sur Saturn ?

Effectivement, un second volet de Road Rash est prévu mais, hélas, pas sur Saturn. Idem pour Pandemonium 2 qui ne sortira vraisemblablement jamais sur notre chère machine, pourtant capable de miracles. Voir Winter Heat (décidément, j'adore ce jeu...).

Robert, Montauban (82).

MORCEAUX CHOISIS

EXISTE-T-IL UNE SUITE À MASS DESTRUCTION ?

PHILIPPE, UN SEGAMANIAC PARMI TANT D'AUTRES (95).

Non... Bizarrement, Mass Destruction était un très bon petit jeu sur Saturn. Fluide, sympa, bien foutu, et aucune suite n'est prévue. Sur aucun support, d'ailleurs.

QUEL EST LE NOMBRE DE SATURN VENDUES EN FRANCE ET DANS LE MONDE ?

NICOLAS, CHAUMONT.

Sega avance des chiffres que l'on ne peut évidemment pas vérifier. Toujours est-il qu'il y a en France dans les 400 000 Saturn et dans le monde, environ 8 millions.

Y AURA-T-IL UN NIGHTS 2 ?

SANSON BRICE, TOURY (28).

Même réponse que pour Mass Destruction. Rien à l'horizon...

EST-CE QUE SEGA ENVISAGE DE SORTIR DUKE NUKE'M 3D ATOMIC ET QUAKE 2 ?

SÉBASTIEN V., LARDY (91).

Pas sur Saturn en tout cas. Il faudra voir à plus long terme, je pense.

QUELS SONT LES WARGAMES ET LES JEUX DE BASTON QUI VONT SORTIR PROCHAINEMENT SUR SATURN ?

DAMIEN S., SAUMUR (49)

Rien de tel qu'un petit tour dans les previews et news de ce numéro. Côté sorties, hormis Electronic Arts, aucun éditeur tiers ne travaille pour la Saturn. Quant à Sega, ils comptent sortir un jeu tous les quinze jours. C'est peu mais si c'est bon...

Y AURA-T-IL UNE VERSION SATURN DE STREET FIGHTER EX + ALPHA ?

DAMIEN S., SAUMUR (49).

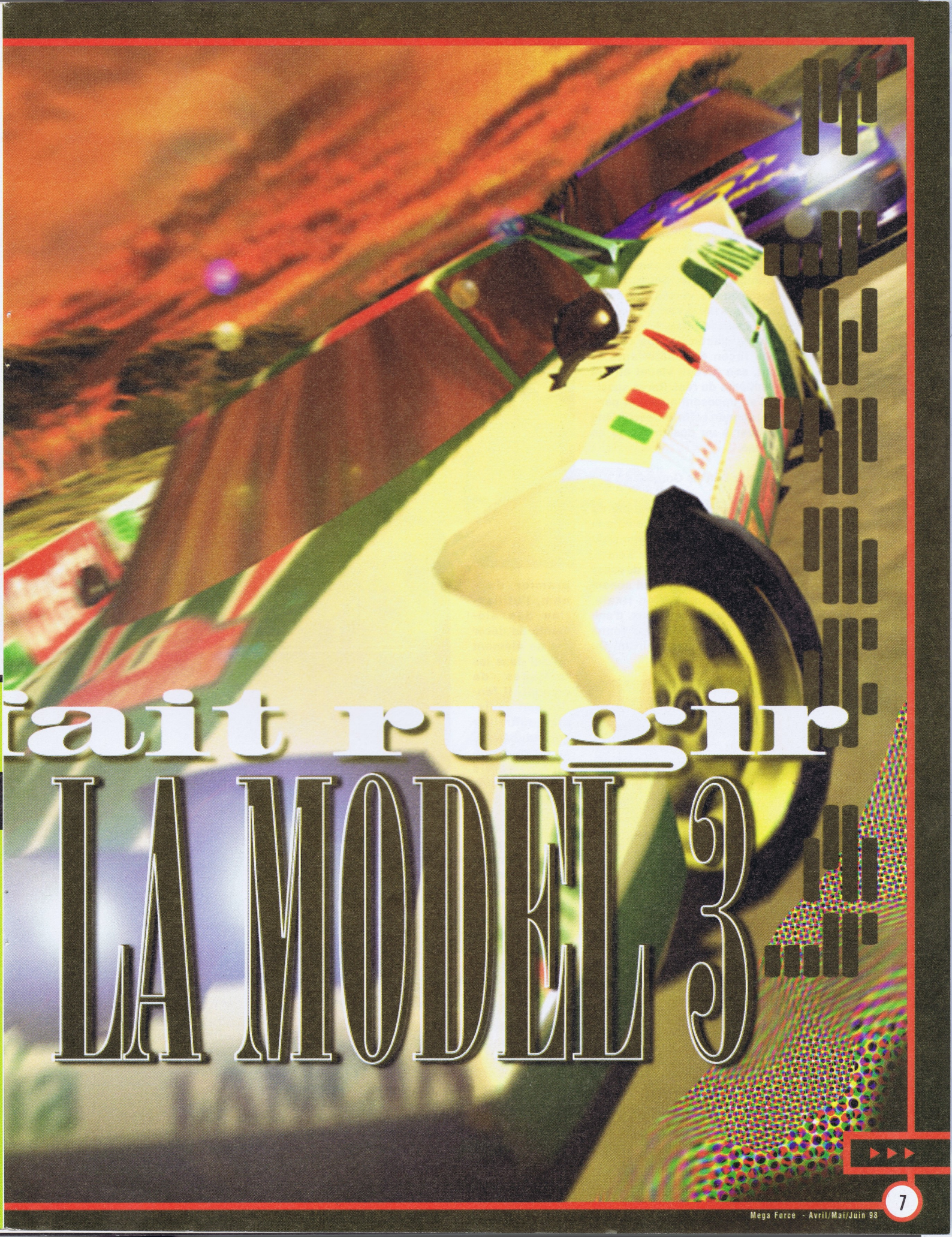
Encore un cœur brisé, encore une déception (quoique). Pas de Street en 3D sur Saturn !

EN DIRECT DE TOKYO

SEGA

ARUNO

Après avoir poussé à fond la carte logique Model 1 dans Virtua Fighter, et avoir arraché les tripes de la Model 2 dans The House of the Dead, Sega, l'impitoyable reine de l'arcade, compte maintenant tirer pleinement parti de sa plus récente bombe, la fameuse Model 3. Avec Virtua Fighter 3 et Scud Race, nous avions assisté à une intronisation dans le monde de l'image de synthèse interactive. Toujours dominateurs, ces deux monstres de beauté représentent pourtant ce qu'on pourrait appeler «l'aube de l'ere Model 3». En près de deux ans, les programmeurs de Sega ont eu tout loisir d'étudier les possibilités de cette carte exceptionnelle, de découvrir de nouvelles astuces de programmation et de profiter de tout son potentiel. Aujourd'hui, voici donc les bijoux que nous attendions tous : les trois titres de ce dossier exclusif, dont le développement n'est pas encore achevé, illustrent à merveille l'évolution de la qualité des jeux d'arcade. Si dans le principe rien n'a changé (Fighting Vipers 2 reste un jeu de baston 3D classique, et Sega Rally 2 n'est rien d'autre qu'une simulation automobile), c'est principalement sur le plan technique que ces trois suites font largement la différence. La concurrence peut se faire du souci car l'avance de Sega dans le domaine technique et ludique ne diminue pas d'un pouce. L'image de synthèse interactive, c'est désormais possible, et nous allons le prouver. Évidemment, nous vous conseillons vivement d'aller découvrir ces trois titres en arcade dès leur sortie (prévue avant l'été), et d'éprouver à votre tour les sensations inouies que procurent ces softs, sommets technologiques du jeu vidéo. Lecteurs de Mega Force, votre marque préférée n'en finit plus de réaliser des prouesses, de repousser les limites de l'art pixélisé, de se rapprocher de la perfection, et à un an (peut-être moins, on ne sait jamais) de la sortie du must de la firme de Haneda, voilà de quoi être définitivement rassuré !


ait rugir
LA MODEL 3

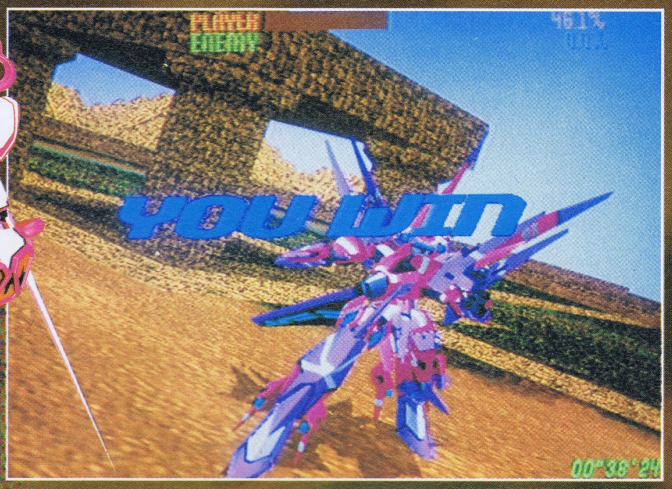
Virtual-On Oratorio Tangram

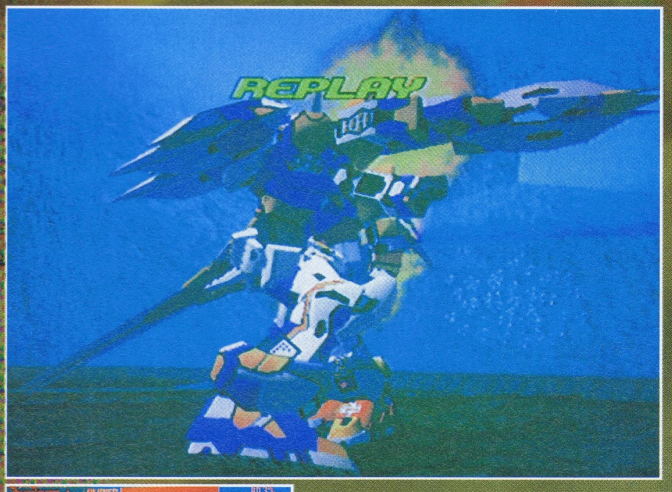
Ce monstre, que nous vous présentions déjà dans Mega Force n° 60, ne sera vraiment pas un jeu comme les autres. De semaine en semaine, il embellit, s'étoffe, devient plus racé, de telle sorte que la version de développement que nous avions vue à l'époque semble presque dépassée ! Non, là j'exagère un peu, mais disons clairement que ce titre progresse d'une façon époustouflante et que, décidément, son niveau visuel atteint les fameuses frontières du réel. Rares aussi sont les jeux qui en imposent autant et parviennent à vous donner cette indescriptible impression de jouer à un dessin animé en images de synthèse.

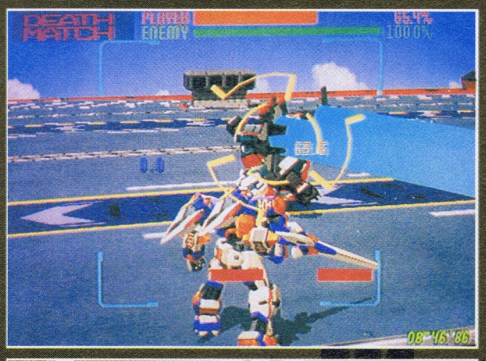
EH LES GARS, REGARDEZ ! CH'UIS GOLDORAK !

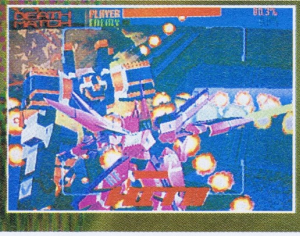
Nous ne reviendrons pas sur le contenu du soft (cf. le n° 60), qui se présente comme la suite grandiose du hit que nous avions pu savourer à la fois en arcade et sur Saturn. En revanche, nous tenions à vous dévoiler les écrans de la version actuelle, qui annoncent déjà ce que sera la version finale. Déluge de couleurs, d'effets spéciaux, d'animations fulgurantes, la carte Model 3 donne toute sa mesure. Comme dans Virtual-On premier du nom, l'utilisation des éléments du décor est un élément crucial dans les tactiques de combat. Il faudra non seulement mitrailler son adversaire au moment propice, mais encore savoir se mettre à l'abri derrière les caisses et autres obstacles. Simulateur de combat de robots, ce jeu du département AM#3 de Sega vous plonge dans une ambiance de science-fiction, et une fois les deux leviers de commande en main, on se croirait réellement à bord d'un robot guerrier. À ce propos, Sega prévoit une liste de douze combattants métalliques, qui se défieront sur des espaces encore plus vastes que dans le premier volet. La plupart d'entre vous pourraient bien craquer pour la superbe Fei Yen The Knight qui, au royaume des robots de charme, ne connaît pas de rivale.

Voici la magnifique Fei Yen The Knight. Charmante, hein ? Mais le plus troublant, c'est qu'elle ressemble étonnamment à Nights, le héros du hit Saturn !







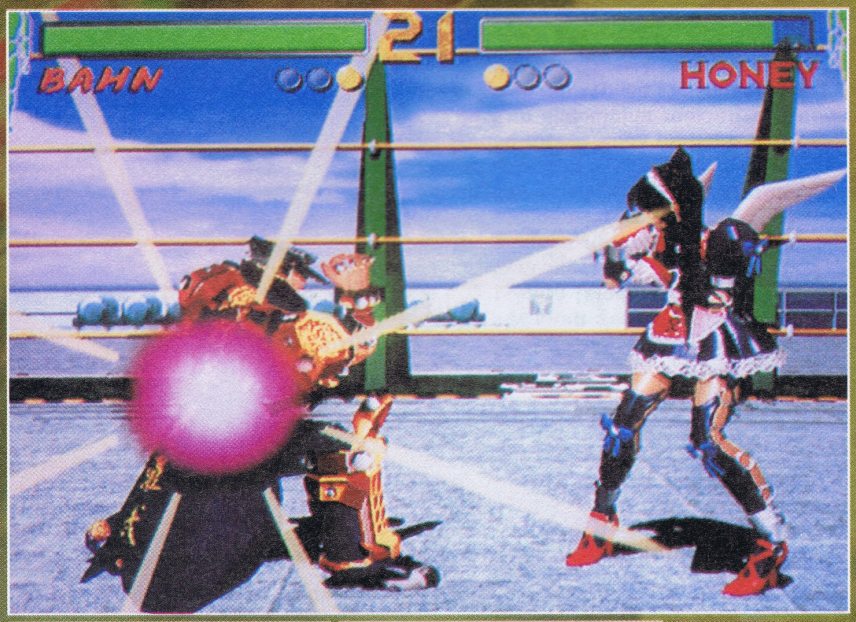


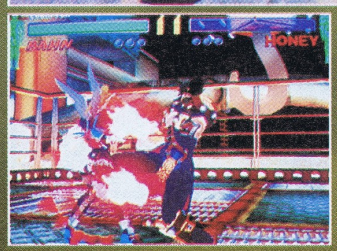
Fighting Vipers 2

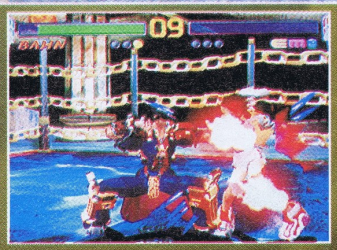
Fighting Vipers, vous connaissez tous. Cette formidable borne d'arcade, sortie en 1995 et adaptée dans la foulée sur Saturn en 1996, est l'illustration même de la maîtrise de Sega en matière de baston 3D, de cette capacité à réaliser un hit qui soit suffisamment différent de la série Virtua Fighter pour séduire de nouveaux joueurs.
À l'image d'un Last Bronx, le premier Fighting Vipers était apparu pour proposer un autre challenge en matière de baston 3D. Particularité de la bête : des rings limités par des grilles qui peuvent être détruites, et des combattants recouverts d'une armure qui peut s'enlever. Ces deux éléments ont été repris, de même que le nom du lieu des affrontements : Armstone City.

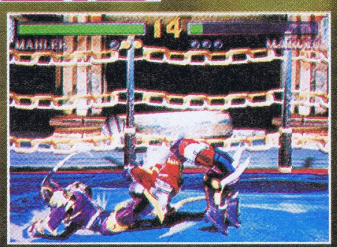
Plus qu'une suite, une renaissance

Les Vipers sont donc de retour, mais cette fois c'est sur le Model 3 qu'ils ont décidé de se «fritter». Autant le dire tout de suite, le premier volet a pris un sacré coup de vieux. Visuellement, Fighting Vipers 2 se révèle extraordinaire, et on a bien du mal à voir en lui la suite du jeu de 1995. Bien sûr, il y a cette ambiance «Vipers» et les huit personnages bien connus, mais pour le reste, les ressemblances sont aussi nombreuses que les machines à laver sur la Lune. Sous vos yeux, les photos merveilleuses d'une version estimée à 70 % de développement : depuis Virtua Fighter 3, on n'avait plus vu un jeu de baston aussi beau graphiquement. Les personnages regorgent de détails, la finesse des contours et des reflets laisse rêveur, et des tonnes d'effets spéciaux explosent à l'écran lors des coups... spéciaux, justement ! C'est le genre de jeu qui tue sur place. Du point de vue du contenu, on notera l'arrivée de trois nouveaux Vipers au design particulièrement original : la jeune (douze ans) mais féroce Emi, qui se bat avec un robot nounours dans le dos ; Charlie, qui peut se servir de son bicross (BMX) dans les affrontements ; enfin Mahler, un guerrier mystérieux qui a un lien de parenté avec le maire d'Armstone City (il était aussi un des persos caché du premier volet).





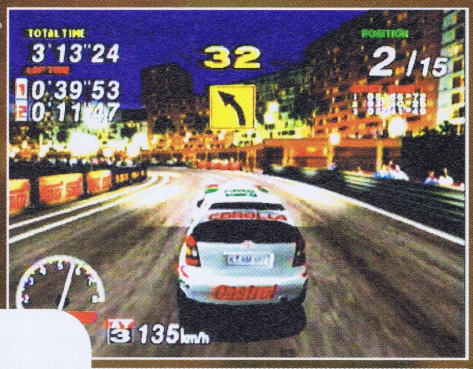




Le système de jeu a été approfondi, et alors qu'avant vous pouviez seulement repousser et rendre les attaques fortes et moyennes de votre adversaire («Gard & Attack»), ce système s'applique aussi lors des attaques de type faible. En outre, une «garde et attaque» peut être rendue par une autre «garde et attaque», et ce deux fois d'affilée. Enfin, nous aurons droit à une technique baptisée «Super K.-O.». Réalisable uniquement lorsque votre adversaire est K.-O., ce coup fera surgir un autre écran, et... c'est tout ce que l'on peut dire car Sega en garde encore jalousement le secret, aussi original que spectaculaire. Fighting Vipers 2 sortira au Japon le printemps prochain et devrait faire un sacré carton !

Sega Rally 2

Sega Rally revient enfin. Pour cette suite, Sega a bien sûr fait le choix de la Model 3, et croyez-nous, on sent la différence ! Préparez-vous au grand choc, car voici la future reine des courses automobiles !



La nuit, tous les chats sont gris.

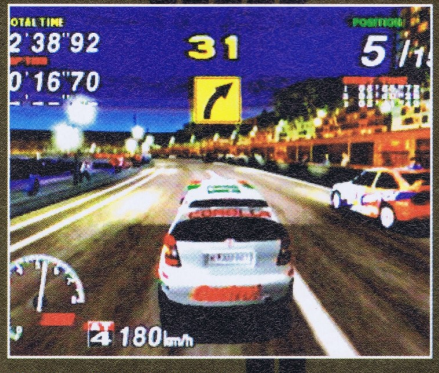
On a failli attendre...

Bon Dieu ! Celui-ci, ça faisait longtemps qu'on l'attendait, qu'on l'imaginait, qu'on en rêvait ! Pensez-vous, depuis la sortie du premier volet en arcade, qui profitait à l'époque de la carte logique Model 2, pas moins de trois années se sont écoulées. En décembre 95, sa légendaire adaptation sur Saturn nous avait donné la plus grande claque de notre vie. Bref, que ce soit en arcade ou sur console, nous avions tous pleuré de bonheur devant les graphismes éblouissants de cette course sans pareille, devant son réalisme saisissant et sa profondeur de jeu unique. En exclusivité pour Mega Force et pour tous les Segafans que nous sommes, voici les toutes premières informations sur le jeu qui va enfin enterrer Sega Rally

La plus belle course automobile ?

Comme vous pouvez vous en douter, l'évolution va être radicale. Certes (et nous y reviendrons) le contenu reste à peu de choses près identique au premier volet. En effet, le gros progrès vient surtout de la carte Model 3 et de toutes les prouesses graphiques que permet cette «fée de l'image de synthèse interactive». Un million de polygones par seconde, avec des tonnes et des tonnes d'effets affolants, ça change pas mal de choses ! Le réalisme des bolides fait plus penser à une séquence en images de synthèse réalisée par un constructeur automobile qu'à un jeu vidéo. Et pourtant c'est jouable, ça bouge, ça fonce et ça vous retourne votre quatre heures en trois coups de volant ! Le jeu se veut donc réaliste et décoiffant au possible, avec des décors ultradétaillés qui défilent avec une fluidité et un naturel étourdissants, des effets de lumière, de brume, de chaleur ! Un véritable délire graphique qui semble déjà surpasser les folies du sublime Scud Race... La raison du miracle : une réalisation du décor calquée sur des lieux réels, et une ambiance de rallye respectée jusque dans les moindres animations secondaires (on voit par exemple des spectateurs se jeter vers l'extérieur de la route quand vous foncez vers eux !). De plus, la vue, parfois très profonde, vous dévoile les décors lointains avec un détail et une perfection incroyables.

Comme dans le premier volet, le circuit du désert sera le plus facile.



Riviera, le troisième circuit, est court mais vous donnera du fil à retordre.

Sur la neige, le contre-braquage sera la clé de la victoire.

Sous la neige, les graphismes sont magnifiques.

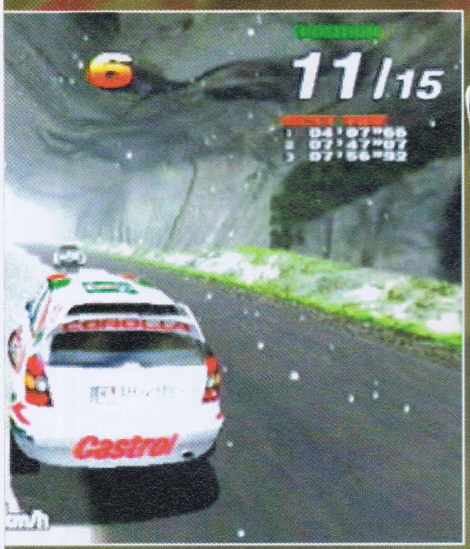
Quatre bolides, quatre circuits et un frein à main

Ah ! le frein à main ! Ça n'a l'air de rien, comme ça sur le papier, mais une fois assis face à l'écran, ça va vous faire un sacré effet. Exactement comme dans la réalité, cet accessoire va vous permettre de jouer les pros de l'asphalte car avec lui vous allez découvrir une quantité incroyable de nouvelles trajectoires. Les virages les plus terribles seront, avec un peu de maîtrise, l'occasion de réaliser des changements de direction brusques, nerveux, et diablement réalistes ! Bien sûr, ce jeu d'arcade se joue au volant, et le choix entre vitesses manuelles ou boîte de transmission automatique est permis. En version Link, chacun dans son siège, on pourra même se lancer des défis à quatre joueurs simultanément.

Tout ceci nous amène aux bolides, et quels bolides ! On se souvient de la Toyota Celica GT-Four, de la Lancia Delta HF-Integrale et de la Lancia Stratos (sur Saturn avec un tips) du premier volet. Cette fois, quatre monstres déboulent sur la piste, et d'entrée de jeu : la Lancia Stratos Gr4, la Ford Escort WRC, la Subaru Impureza WRC'97, et la Toyota Corolla WRC (qui a aussi remplacé la Celica dans le championnat du monde depuis le rallye de Finlande, l'année dernière). Inutile de vous dire que ces quatre «mange-pistes» sont fidèles à 100 % aux véhicules originaux. Aucun détail n'a échappé aux programmeurs de Sega, que ce soit le comportement des voi-

Sega a voulu rendre les mouvements des spectateurs aussi réalistes que possible

La Lancia Stratos Gr4 est sûrement la voiture qui demande le plus d'entraînement.



Les suspensions s'écrasent exactement comme dans la réalité.

Voici le fameux frein à main. Avec lui, vous découvrirez de nouvelles trajectoires dans les virages.

tunes en course, ou même la qualité des peintures et autres autocollants de sponsors. D'ailleurs, lors des scènes de démonstration, qui vous dévoilent les courses sous les angles de diverses caméras, on a parfois l'impression de regarder une véritable vidéo de rallye, ce qui vous donne une idée du niveau de fidélité du jeu. Cependant, même parfaitement réalistes, ces quatre engins de folie n'auraient pas grand intérêt si ce jeu se déroulait sur un parking de supermarché... C'est sûrement pour cela que le roi Sega a prévu quatre pistes mortellement extraordinaires (je n'exagère pas !). Exactement comme dans Sega Rally premier du nom, on trouvera trois courses correspondant aux niveaux débutant, normal et expert, plus une course supplémentaire destinée aux joueurs de type «eh ! z'y-va, t'es trop fort, toi !». Celle-ci garde une fois de plus un côté mystérieux et ne sera dévoilée que dans quelques semaines car Sega n'a pas encore peaufiné sa réalisation. Parlons donc de ce qui existe, et des deux premières courses tout d'abord, qui vous rappelleront pas mal de choses. Elle sont du même type que celles qui figuraient dans le premier volet.

La première se déroule dans le désert et permettra de réaliser de gigantesques dérapages contrôlés. On pourra y voir les plus beaux effets de poussière et de sable qui s'envole de l'histoire des jeux vidéo. La deuxième vous entraîne dans des décors forestiers, avec des passages à pic le long de de gouffres vertigineux, de petites traversées de villages et une portion de circuit sous la neige d'un réalisme effrayant. Le troisième parcours enfin, baptisé «Riviera», va vous faire traverser un paysage nocturne et une ville qui rappelle un tantinet Monte-Carlo. Annoncé comme très ardu, ce parcours devrait contenir des virages terribles, où une seule voiture aura la place de passer. L'utilisation du frein à main sera donc obligatoire pour réaliser les meilleurs chronos et boucler les deux tours.

Pour finir, je voudrais préciser deux choses très importantes pour les Segafans que vous êtes : tout d'abord Sega Rally 2, étant en plein développement, pourrait encore gagner en beauté d'ici sa sortie en arcade, ce dont personne ne devrait se plaindre. Enfin, rappelons qu'au moment où nous parlons, aucune adaptation n'a encore été annoncée sur Saturn ou sur la future console de Sega. Cependant, d'après des gens trop bavards du département arcade de la marque (on les remercie !), le projet de cette formidable adaptation est déjà en discussion ! Quelle machine, et quand ? Le mystère est total... ■

En vue intérieure, les sensations sont décuplées.

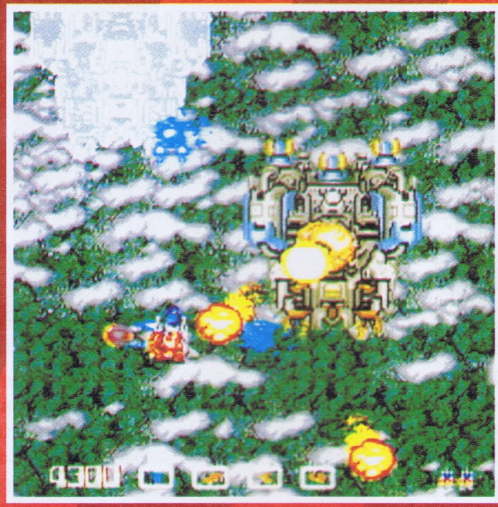
SATURN : 32 BITS A LA UNE !

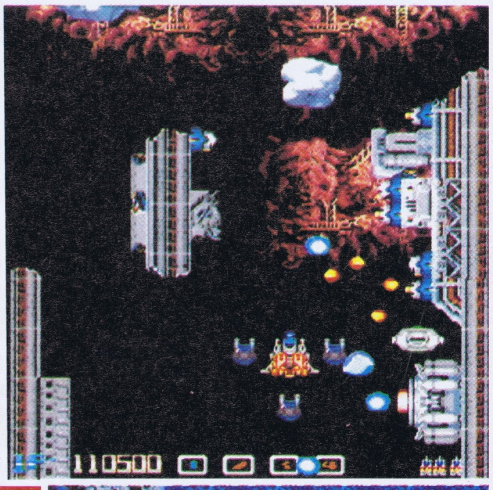
Alors que tous les yeux sont fixés sur la Katana, Sega n'annonce pour l'instant que quelques nouveautés sur sa console 32 bits. Quelques nouveautés certes, mais quelles nouveautés ! Image Fight, Vampire Savior, House Of Dead, World League Soccer, j'en passe et des meilleures...

Image Fight & X-Multiply.

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : XING • DISPONIBILITÉ : AVRIL

L'éditeur japonais Xing nous propose deux barils de shoot-em up en poudre pour le prix d'un jeu ordinaire ! Image Fight, tout d'abord, qui est un shoot des plus classiques, doté d'un scrolling vertical issu de la PC Engine. Sorti tout droit de l'imagination des développeurs d'Irem, société réputée pour le mythique R-Type, Image Fight bénéficie d'une action non-stop, de dizaines d'options et mériterait lui aussi d'entrer au panthéon du shoot. X-Multiply, le second titre présent sur le CD, est quant à lui un shoot'em-up à défilement horizontal dans la plus pure tradition du genre. D'origine arcadienne, il jouit de cette ambiance particulière propre aux shoot' du début des années 90. Je vous promets des montées d'adrénaline car les vagues d'ennemis déferlent à l'infini ! Ces deux titres accusent certes un peu leur âge, mais la 2D est efficace, les conversions sont fidèles et le fun se trouve au rendez-vous — alors pourquoi se prendre la tête ? ●





BATMAN & ROBIN

PLAYSTATION - ACCLAIM

Contrairement à ce que l'on pouvait penser, Batman & Robin ne sera pas un simple beat'em all mais inclura des phases de recherche et d'action. Dès le commencement du jeu, il faudra localiser l'emplacement des futurs méfaits de Mr Freeze en utilisant le Batcomputer et après une phase d'action qui vous entraînera aux commandes de la Batmobile, dans les rues nocturnes de Gotham City, vous pourrez enfin savourer de la baston pure et dure, comprenant des coups spéciaux très variés et parfois spectaculaires. Bref, un petit jeu qui va un peu plus loin qu'un beat'em all classique. **(Disponibilité : printemps)**

world league soccer 98

ÉDITEUR : SEGA • MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MAI

World League Soccer '98 est la simulation de football à venir chez Silicon Dreams Studio, déjà remarqué sur Megadrive et Super Nintendo avec Fever Pitch Soccer, ou encore sur Saturn et PlayStation avec Olympic Soccer. Il est vrai qu'un rendez-vous aussi important que la Coupe du monde suscite la frénésie chez les développeurs, avides de surfer sur la déferlante de l'actualité ! Pour bien faire, la technique de Motion Capture (ou Rotoscoping) a été utilisée, afin de donner le plus grand réalisme possible aux joueurs en 3D. Un des attaquants de l'équipe de Newcastle a été retenu pour enregistrer tous les mouvements et techniques nécessaires. Pour ne pas ralentir l'action, le nombre de polygones pourra varier de cent à trois cent cinquante, en fonction des besoins. De cette façon, réalisme et fluidité seront de la partie dans ce jeu plutôt orienté arcade et qui aspire à une maniabilité simple et instinctive.

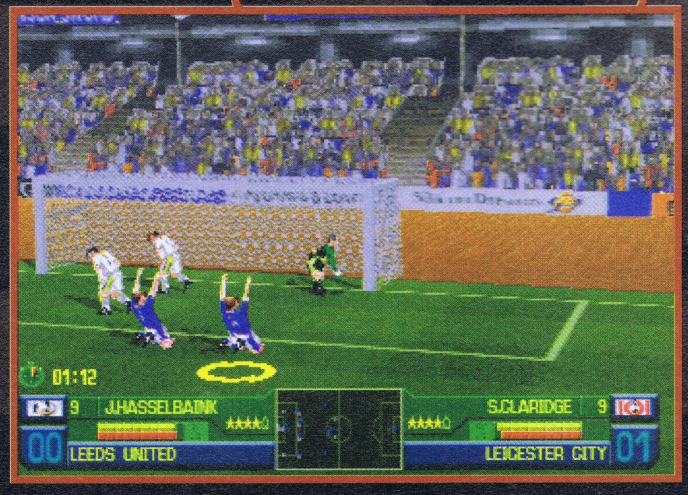
LE FOOT DANS TOUS SES ÉTATS

World League Soccer '98 présente cent quatre-vingt-dix équipes et trente-deux pays (et parmi tout cela les clubs de neuf championnats nationaux : France, Angleterre, Allemagne, Italie, Espagne, USA, Japon et Écosse). Les matchs pourront se dérouler dans plusieurs stades et il sera possible de les disputer à quatre simultanément — deux dans chaque équipe, ce qui promet des une-deux du tonnerre ! En solitaire, vous pourrez tout de même laisser le contrôle du ballon à l'ordinateur et lui demander de vous faire une passe une fois que vous serez bien démarqué, ce qui vous permettra d'exécuter de superbes actions ! Bien évidemment, vous retrouverez toutes les techniques de jeu habituelles : lobs, têtes et reprises de volée... L'intelligence artificielle des joueurs a été tout particulièrement travaillée. On verra donc des joueurs commettre des fautes (plus ou moins), rater des tirs ou encore se blesser. Enfin, on a procédé à plus de dix-sept mille enregistrements, afin de nourrir les commentaires en direct des matchs. Ajoutez à cela plusieurs caméras et modes de jeu, de nombreuses options (conditions climatiques, stratégies...), et vous obtenez un soft diablement prometteur ! ●

Plusieurs caméras sont disponibles. Voici une vue latérale assez large.

Excellente prise de balle à deux mains du gardien !

Le tir était dans le cadre, mais ce gardien possède une très bonne détente.



Magnifique but... Quelle explosion de joie chez les joueurs ! Vous verrez même les filets se déformer sous l'impact du ballon.

TÉLEX

DU RIFIFI CHEZ SEGA

Les têtes tombent dru chez Sega of America, puisque près d'un tiers des employés ont été remerciés, soit près d'une centaine de personnes — une paille ! Les mauvais résultats de la Saturn sur le marché ricain se traduisent en effet pour l'année fiscale 96 par plus de 200 millions de dollars de pertes (plus de 184 millions d'euros, soit 1,2 milliard de francs) ! Et je ne parle pas de l'année 97... Du coup, Sega Japon prend les choses en main en réduisant la liberté de manœuvre de sa filiale US, du moins jusqu'à l'apparition de la future console annoncée pour 99 (et qui devrait bénéficier du support non négligeable de NEC). Cela restructure sévère aussi du côté d'Haneda, puisque le président de Sega Enterprises, Hayao Nakayama, a été déchu du poste de vice-président du directoire (un placard en or !). Il a en effet été remplacé par Shoichiro Irimajiri, qui fut déjà nommé en juillet 96 président de Sega of America afin de redresser la barre... Segaaaaa, ton univers impitoyaaaable !

TOUT DOIT DISPARAITRE !

C'est la grande braderie chez Sega... enfin uniquement aux États-Unis et seuls quelques jeux Saturn sont concernés, mais quelle affaire ! Imaginez que dans ce pays de toutes les opportunités, on trouve par exemple Nights (accompagné du paddle analogique) ou encore Fighter's Megamix pour la modique somme de 4,95 dollars pièce (environ 30 francs ou 4,6 euros !). Tous les plus grands de la distribution s'y sont mis : K-mart, Sears, Walmart, Blockbuster Video... C'est pour eux le moment ou jamais de se débarrasser de leur stock d'invendus pendant que cela vaut encore quelque chose ! Ça sent le grand nettoyage de printemps avant l'arrivée de la Katana...

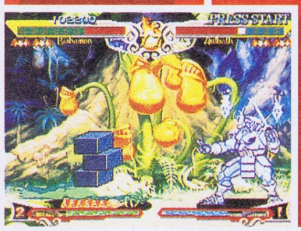
3615 SOS CONSOLES - LES MEILLEURES SOLUCES - 2,23 F/mn

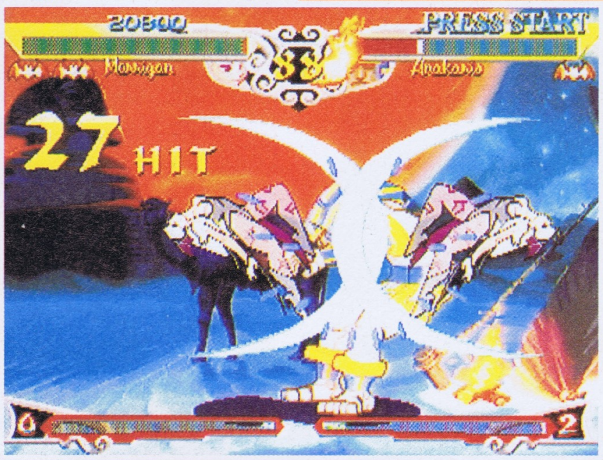
Vampire Savior

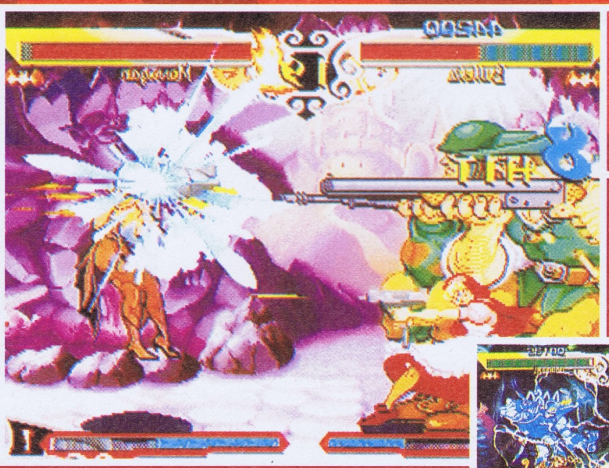
MACHINE : SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : CAPCOM • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 98 EN IMPORT

Nous l'attendions frénétiquement : le troisième volet de Vampire, le célèbre jeu d'arcade signé Capcom arrive enfin sur Saturn, pour le plus grand plaisir des amateurs de baston 2D étincelante. Pour ceux qui ne connaîtraient pas Vampire, qu'ils sachent que ce jeu est arrivé dans nos contrées sous le nom de Night Warriors et qu'il fut le premier jeu de baston 2D à proposer des coups spéciaux fulgurants d'excentricité. Tout cela pour dire que ce troisième épisode saturnien est déjà annoncé comme détonant, le couple magique CD-ROM plus cartouche 4 Mb frappant à nouveau : grâce à lui, vous allez pouvoir savourer une version comportant des graphismes, des sons et une fluidité d'animation qui n'ont rien à envier à la version d'arcade. Vampire Savior version Saturn comptera plus de persos que la version originale, puisque pas moins de dix-huit combattants sont prévus (dont quatre petits nouveaux : Bulleta, Q-Bee, Lilith et Jeda). Un boss caché devrait également faire partie de la fête... Que dire d'autre, sinon que les coups spéciaux seront encore plus explosifs (dans la lignée des précédentes moutures), avec des effets remplissant, au bas mot, les trois quarts de l'écran, que de nouvelles options ont été rajoutées et que le principe de jeu a connu de sensibles améliorations. Du moins c'est ce qu'affirme le sieur Capcom, qui nous a jusque-là rarement menti. Il ne nous reste plus qu'à prier et à espérer... ●

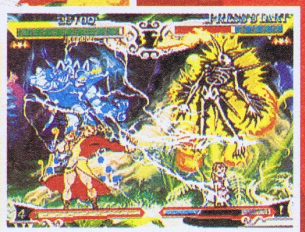
Version console oblige, des persos dont on n'avait jamais entendu parler dans la version arcade feront également leur apparition dans la version Saturn.

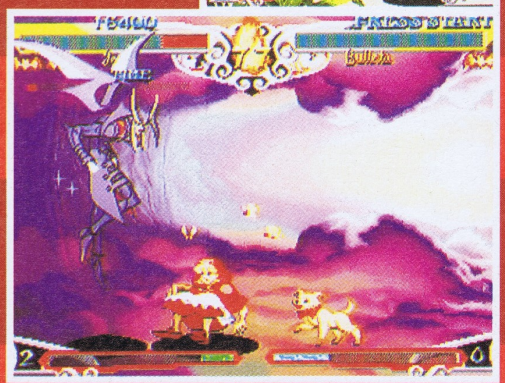






De nouveaux persos figurent dans Vampire Savior.





TÉLEX

UN IGUANE POUR LE HÉRISSON ?

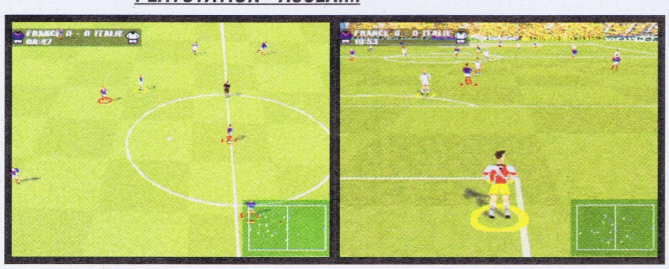
Iguana, l'équipe qui fut à l'origine du très impressionnant Turok : Dinosaur Hunter sur Nintendo 64, espère recevoir d'ici quelques semaines des kits de développement Katana. Aucun projet n'est encore avancé, les programmeurs attendant de voir ce que la future 64 bits de Sega a vraiment dans le ventre... Mais on peut d'ores et déjà parier que la bête leur plaira (y a pas de raison, la N64 leur convient bien !). Bref, une équipe de talent de plus pour Sonic, semble-t-il !

KATANA : UNE CONSOLE BRANCHÉE

Un récent article dans le Nikkei Sangyou Shinbun (un quotidien nippon) rapporte que selon Schuichirou Irimajiri, le nouveau président de Sega, des pourparlers seraient engagés avec Bill Gates, le richissime fondateur de Microsoft (amateur à ses heures perdues de pâtisseries bruxelloises), afin de mettre sur pied un réseau on-line. Cette déclaration peut être riche d'enseignements car si on lit entre les lignes (un exercice de style imposé dans ce domaine !) on subodore que la Katana sera équipée d'un modem permettant à l'utilisateur de se connecter à un réseau spécifique (et donc différent d'Internet — mais qui sait ?). Il suffit de garder en mémoire l'expérience accumulée par Sega avec son système NetLink (qui permet de connecter des Saturn entre elles et de télécharger des jeux) pour se dire que finalement cette hypothèse n'est pas la plus farfelue...

MATCHDAY 3

PLAYSTATION - ACCLAIM



La Coupe du monde approchant, Acclaim nous propose un jeu de foot du nom de Matchday 3. D'une prise en main qui semble pour l'heure assez rapide, Matchday 3 dispose de plusieurs modes de jeu comme les modes amicaux (Match, Tirs au but...) et les World League, Global Cup et Micro League. Enfin, il est inutile de préciser que vous pourrez jouer avec toutes les meilleures équipes du monde (dont la France, évidemment). **(Disponibilité : printemps 98)**

Ciné Live
LE MAGAZINE CINEMA

info déclics

présentent :

www.cannes98.com

Cannes 98 on-line

... VIVEZ LE

FESTIVAL DE CANNES

EN TEMPS RÉEL !

Sur le magazine-web de **Ciné-Live** et d'**Infodéclics**

> Découvrez **les films en compétition** <

> Rencontrez "virtuellement" **les acteurs et les réalisateurs** <

> Suivez **le Festival au jour le jour** grâce aux infos et photos prises sur le vif <

> Participez et réagissez **en temps réél** <

> Devenez une star avec un **jeu multimédia interactif** inédit sur internet ! <

> **Gagnez des cadeaux** en participant à de nombreux concours <

Bien plus qu'un site web,
une véritable émission quotidienne interactive.

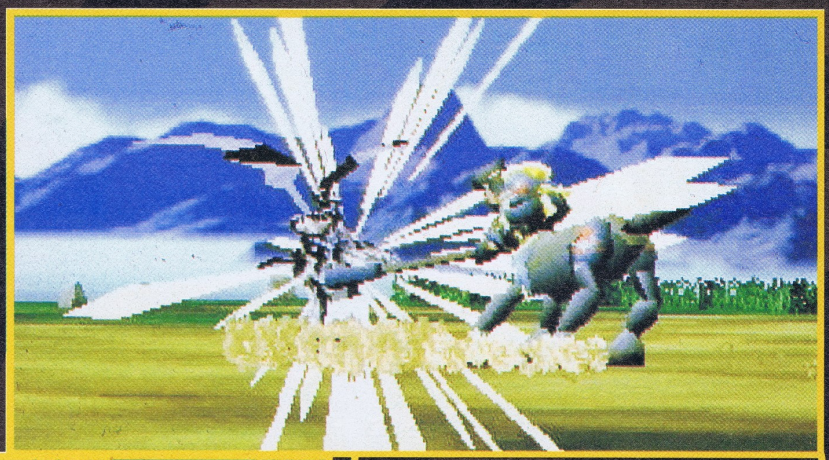
www.cinelive.com www.infodeclics.com

08 36 68 05 04 - BLOQUÉ DANS UN JEU ? - 2,23 F/mn

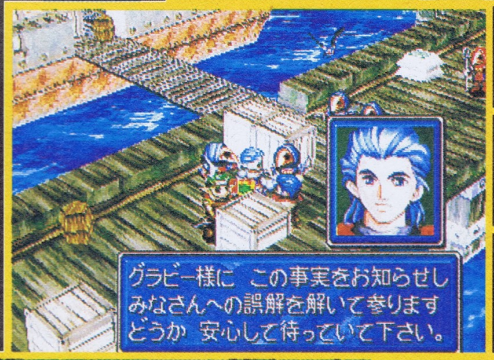
Shining Force 3 Scenario 2

ÉDITEUR : SEGA • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 98

Que peut bien signifier ce «Scenario 2» ? Eh bien, il s'agit tout bêtement d'un second scénario pour ce RPG nippon... car l'idée originale de Shining Force 3 consiste à proposer trois CD formant un univers cohérent, et une seule histoire qui se perpétue le long des différents «scenarii-disks». On a ainsi entre les mains un jeu à la durée de vie énorme, tandis que les CD, dépendant les uns des autres, prennent en compte vos faits et gestes (rencontres manquées, directions choisies...) et influent directement sur le déroulement de l'histoire, grâce à un système de synchronisation parfaitement géré. Doté d'un intérêt béton, Shining Force 3 peut également s'enorgueillir d'une réalisation technique sans faille. Les mondes sont superbement modélisés en 3D, les caméras autorisent toutes les vues possibles et l'interface se révèle des plus intuitives. Malheureusement, l'éventualité d'une sortie officielle de ce joyau reste dans le domaine de la spéculation. Il existe bien une solution : y jouer en version import... Reste à savoir si vous consentez à ne rien capter d'un scénario en acier trempé ! ●



Les sorts de magie font partie de votre inventaire. Vous avez plus d'un tour dans votre sac !



Le premier scénario fera bien l'objet d'une traduction en français ; en revanche, rien n'a encore été annoncé au sujet du second épisode...

La représentation du jeu est le plus souvent en 3D isométrique.

Phases d'exploration et de combat s'enchaînent sans une seconde de répit.

BUGGY

PLAYSTATION - GREMLIN INTERACTIVE

Buggy est un jeu de course dans lequel vous pourrez piloter pas moins de seize buggies radiocommandés. Vous allez donc pouvoir exercer vos talents sur pas moins de quinze circuits aux décors variés allant d'une succession de grottes à des jardins nippons... L'intérêt de ce jeu de course ? Si vous passez sous des portes de couleur dans un ordre précis (chaque combinaison ayant un effet différent), vous bénéficierez de bonus supplémentaires. Comme vous pouvez le constater, Buggy se veut novateur, et nous verrons bien ce qu'il nous réserve...

(Disponibilité : printemps 98)

King Of Fighters 97

ÉDITEUR : SNK• MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : FIN MARS EN IMPORT

«On ne se lassera jamais de rejouer à KOF !». Je fais partie de ces fanatiques, et l'arrivée imminente de la version 97 de King of Fighters est la bienvenue. Comme dans les précédentes moutures, KOF 97 propose tous les modes de jeu désormais classiques (dont l'excellent Team Battle : trois combattants et trois mille six cent cinquante-quatre combinaisons). Surprise intéressante, deux nouveaux modes vont faire leur apparition : l'Extra Mode et l'Advanced Mode (avec une «Advanced Power Jauge», qui permet de garder trois points de Max Power). Autant dire que j'en bave d'avance... Côté persos, vous pourrez savourer pas moins de vingt-neuf gaillards, sympathique ribambelle dont est friand le sieur SNK. Enfin, que dire d'autre sinon que le jeu bénéficiera comme son prédécesseur de la fameuse cartouche de 4Mb — histoire d'améliorer la réalisation. Attendons donc la sortie de l'animal, simplement prévue en import pour le moment. ●

Ca tape, ça cogne, ça défonce. On se croirait dans les couloirs de Mega Force.

08 36 68 05 04 - UN MAX D'ASTUCES - 2,23 F/mn

TÉLEX

BUG JUICE !

Forte de son succès avec la série animée Sonic (distribuée un peu partout dans le monde), Sega va tenter de confirmer avec une toute nouvelle série inspirée de Bug, le célèbre puceron du jeu de plate-forme éponyme. Réalisés entièrement en images de synthèse, les premiers épisodes (représentant un total de 13 heures et demie) viennent d'entrer en production chez Alliance Communication. On retrouvera bien entendu Maggot, le chien de Bug, ainsi que bon nombre de personnages présents dans les deux jeux (Bug ! et Bug 2). On ne sait pas quand cela sortira, on ne sait même pas si une diffusion en France est prévue, mais avec un peu de chance... En tout cas, vous voilà prévenu !

Avec
CINÉ LIVE
vous êtes déjà
au cinéma !

132 pages d'actua-ciné
des portraits, des interviews,
des reportages, des photos exclusives.

+

1 CD-Rom PC
des bandes-annonces, des reportages, des bibliographies, des filmographies...

Prix exceptionnel anniversaire :
15F seulement au lieu de 30F
En vente chez votre marchand de journaux

3615 SOS CONSOLES - LES MEILLEURES SOLUCES - 2,23 F/mn

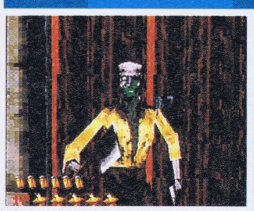
The House Of The Dead

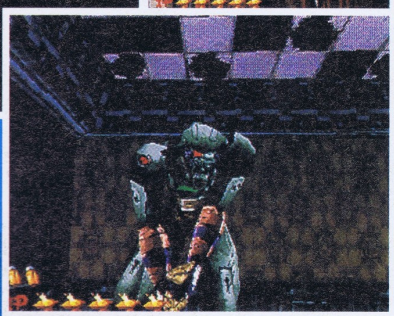
MACHINE : SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : BMG INTERACTIVE • DISPONIBILITÉ : MAI

Après la série des Virtua Cop, Sega nous avait fait l'honneur de sortir un jeu de tir ultra-gore du nom de House of the Dead, sur borne d'arcade. Eh bien, voici la conversion Saturn de ce jeu, pour le plus grand plaisir des tueurs de zombies «licenciés sauce verte». Dans The House of the Dead, vous incarnez un policier chargé de liquider une fourmillière de morts-vivants et une flopée d'autres créatures des ténèbres, le tout armé seulement de votre pistolet à six coups. Seul ou à deux, le principe de ce jeu est exactement le même que celui d'un Virtua Cop, à savoir tirer sur tout ce qui bouge, recharger son flingue régulièrement et affronter, le cas échéant, un boss de fin de niveau. Tout comme dans VC, vous pourrez choisir un niveau de difficulté parmi trois, chaque level correspondant à un niveau de jeu aux graphismes différents. Côté ambiance, pas de problème, The House of the Dead se présente résolument comme le Resident Evil du jeu de tir : les angles de la caméra, les corps des zombies explosant dans une gerbe de sang verte, les lambeaux de chair dansant la Carmagnole vous plongent dans un univers sanieux où la chasse aux corps purulents peut être considérée comme un des beaux-arts. Bien entendu, connaissant Sega, on subodorait que la version Saturn serait la plus proche possible de la version arcade, et qu'en plus des modes de jeu inédits seraient incorporés... Eh bien, c'est le cas, et un mode scénario devrait faire partie intégrante du jeu, avec une histoire et tout et tout — une façon de plonger à fond dans le trip. Voilà, il ne reste plus qu'à espérer une version française, ce qui serait le fin du fin... ●

Le jeu original sur arcade exploitant à fond les capacités du Model 2 de Sega, la conversion donne semble-t-il du fil à retordre aux programmeurs (du reste, les graphismes que vous pouvez contempler sur ces photos ne sont pas encore ceux de la version finale).

Vous n'avez plus de balles. Vite, rechargez avant qu'il soit trop tard...





TÉLEX

LA TÊTE DANS LES ÉTOILES...

Chez Sega, on prépare le lancement de la Katana comme un programme Apollo et le compte à rebours est déjà enclenché ! On prévoit trois fenêtres de lancement (si la météo est bonne) : automne 98 pour le Japon (plus probablement novembre), avril 99 pour les U.S.A., et enfin septembre 99 en ce qui concerne l'Europe (en dernier, mais nous y sommes habitués !). Le but de la mission est de satelliser quelques jeux, au rang desquels on compte des adaptations d'arcade très attendues (Model 3) comme Daytona 2 et Sega Rally 2. Des titres originaux devraient également faire partie de la mission avec, notamment, un tout nouveau Sonic (actuellement développé par Sonic Team au Japon) et la suite des aventures océanographiques d'Ecco le Dauphin (développé par Novatrade pour Sega Amérique). Espérons que le pas de tir sera opérationnel dans les temps, histoire de remplacer au plus vite la "mission vers Saturn"...

DUKE FAIT SON CINÉMA

GT Interactive vient d'accorder à la compagnie Threshold Entertainment le droit de porter au grand écran les aventures "politiquement incorrectes" de Duke Nukem. Déjà rompu aux lois du genre avec Mortal Kombat, le patron de Threshold Entertainment se déclare enthousiasmé par un tel projet, qui, selon lui, "offre de nombreux scénarios potentiels et l'opportunité de créer des effets spéciaux uniques ; [...] Duke Nukem possède une forte personnalité dans le monde du jeu vidéo et nous chercherons à cultiver ce phénomène". Reste à ne pas se planter dans le casting (noooon, pas Christophe Lambert...).

MOTORHEAD

PLAYSTATION - GREMLIN INTERACTIVE

Motorhead est un jeu de course prometteur, qui semble utiliser pleinement les capacités de la PlayStation. En effet, ce jeu, qui présente déjà des graphismes d'une finesse incroyable, vous emmène dans un monde futuriste et vous propose de piloter des voitures à plus de 300 à l'heure selon une animation de cinquante images par seconde (une dizaine de circuits seraient prévus). Enfin, pour clore cette preview, sachez que les programmeurs ont voulu mettre l'accent sur les sensations de vitesse et aussi sur les collisions, apparemment spectaculaires. Je ne vous en dirai pas plus pour le moment...

(Disponibilité : printemps 98)

ESPACE 3 Games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44
Lundi au Samedi :
10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :
9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 98	**299,00**	SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
FIFA 97 (EUR)	169,00	**SOLEIL (EUR)**	**149,00**
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	SPOT GOES TO	
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
INTERNATIONAL		**TINTIN AU TIBET**	**169,00**
SOCCER DE LUXE	**199,00**	ULTIMATE MORTAL	
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	KOMBAT 3	199,00
J. MADDEN 97	199,00	WORMS	199,00
MICRO MACHINE 97	**199,00**	ZOOP (EUR)	99,00
NBA JAM	99,00		
NBA JAM TE (EUR)	99,00	• MANETTE 6 BOUTONS	69,00
NBA LIVE 96 (EUR)	129,00		

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

3DO

ALONE IN THE		LAST BOUNTY HUNTER	99,00	SNOW JOB	99,00
DARK 2 (VF)	**99,00**	OLYMPIC GAMES	299,00	SPACE HULK	99,00
ALONE IN		PEEPLE BEACH GOLF	99,00	SPACE PIRATE	99,00
THE DARK (VF)	69,00	PGA 96	69,00	STAR BLADE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	PSYCHIC		STATION INVASION	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	DETECTIVE	69,00	STELLA 7	69,00
ORPSE KILLER	69,00	QUARANTINE	99,00	STRIKER	99,00
CRIME PATROL	99,00	RETURN FIRE	99,00	SYNDICATE	99,00
DOOM	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
FIFA SOCCER	99,00	SAMPLER 2 10 DEMOS		VIRTUOSO	69,00
FLIGHT STICK		+TEST MEMOIRE		WHO SHOT JOHNNY	
(SIMULATION)	199,00	15 mn	79,00	ROCK	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00	WING COMMANDER 3	99,00
HELL	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00	ZNADNOST	99,00
IMMERCENARY	69,00				
INCREDIBLE MACHINE	69,00	• MANETTE TURBO 6 BOUTONS			99,00
IRON ANGEL	99,00	• MANETTE TURBO 1			99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	• MANETTE PANASONIC			99,00
KING DOM : THE FAR		• ADAPTATEUR MANETTE SNIN			99,00
REACHES	99,00	• FLIGHT STICK (SIMULATION)			199,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 999 F

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F	• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS SI VOUS ACHETEZ UN JEU	149 F 99 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F	• MEMORY CARD 8 MEG	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	259 F		

JEUX JAP			
BURNING RANGER	**399,00**	**DUKE NUKEN 3D**	**369,00**
DEAD OR ALIVE	399,00	ENEMY ZERO	369,00
DRAGON FORCE 2	**399,00**	**FIFA 98**	**369,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL		**FIGHTER MEGAMIX**	**249,00**
+ RAM	**449,00**	FORMULA KART	369,00
GRANDIA	399,00	FRANKENSTEIN	299,00
HOUSE OF DEATH	399,00	JHONA LOMU RUGBY	369,00
HOUE OF DEATH + GUN	**499,00**	JURASSIC PARK : LOST WORLD	299,00
KING OF FIGHTER 96	199,00	LAST BRONX	329,00
KING OF FIGHTER 97		**MORTAL KOMBAT TRILOGY**	**299,00**
+ CARTOUCHE	**469,00**	NASCAR 98	369,00
LAST BRONX	199,00	NBA ACTION 98	369,00
PANZER DRAGON RPG	**399,00**	NBA LIVE 98	369,00
PRINCESS CROWN	**399,00**	NHL 98	329,00
SAMOURAI RPG	299,00	QUAKE	369,00
SHINNING FORCE 3	399,00	**RESIDENT EVIL**	**369,00**
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00	SEGA TOURING CAR	369,00
		SONIC R	369,00
JEUX EUROPEENS		SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
ATLANTIS	369,00	TETRIS PLUS	299,00
BUST A MOVE 3	249,00	WARCRAFT 2	369,00
CROC	369,00	**WINTER HEAT**	**369,00**
DIE HARD TRILOGY	299,00	WIPE OUT 2097	329,00
DISCWORLD II	299,00	**WORLD WIDE SOCCER 98**	**369,00**
		WORLD WIDE SOCCER 97	**199,00**

Promos

JEUX JAP			
FATAL FURY 3	99,00	GRID RUN	99,00
FATAL FURY REAL BOUT		**HEXEN**	**169,00**
+RAM	**199,00**	IRON MAN	129,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00	JACK IS BACK	149,00
TOSHIDEN 2	99,00	MAGIC CARPET	169,00
JEUX EUROPEENS		NBA JAM EXTREME	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00	**NBA LIVE 97**	**169,00**
BLACK FIRE	99,00	NHL POWERPLAY	99,00
BUBBLE BUBBLE	169,00	NIGHT	129,00
BUG TOO	129,00	**PGA TOUR GOLF 97**	**129,00**
BUST A MOVE 2	169,00	REVOLUTION X	99,00
CHAOS CONTROL	99,00	SCORCHER	99,00
CRUSADER NO REMORSE	149,00	SEGA AGES	99,00
D	149,00	SHELL SHOCK	99,00
DARK STALKER	**129,00**	SKELETON WARRIOR	99,00
DAYTONA USA CC	99,00	**SOVIET STRIKE**	**169,00**
DEFCON 5	**99,00**	THEME PARK	149,00
DOOM	149,00	**TOSHIDEN URA**	**99,00**
DRAGON HEART	99,00	**TRASH IT**	**99,00**
FIFA 96	129,00	VIRTUA FIGHTER	99,00
FIGHTING VIPERS	99,00	VIRTUA FIGHTER KID	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	VIRTUAL ON	99,00
GEN WAR	**99,00**	WWF IN YOUR HOUSE	99,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

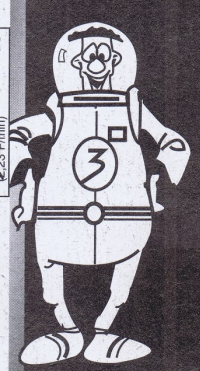
Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.



MEGAFORCE 04/98

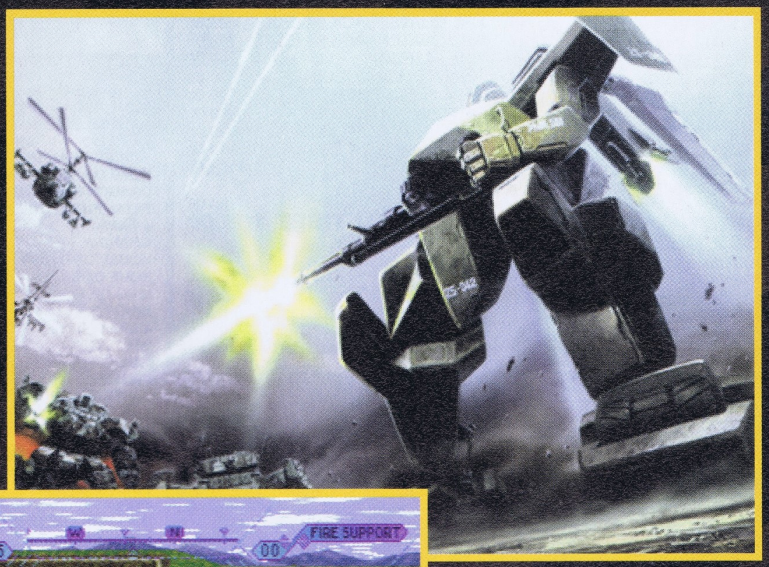
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

08 36 68 05 04 - BLOQUÉ DANS UN JEU ? - 2,23 F/mn

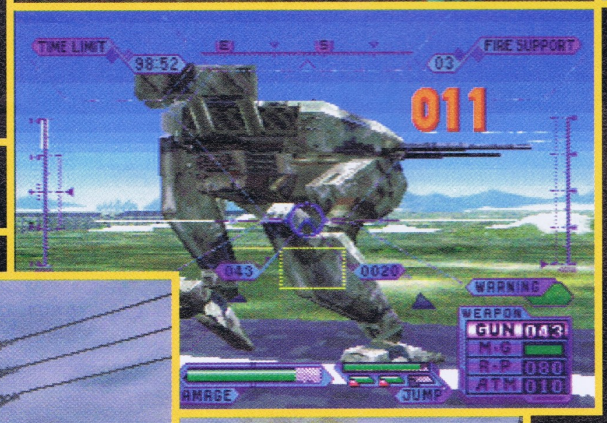
Gun Griffon 2

ÉDITEUR : GAME ARTS • MACHINE : SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : AVRIL

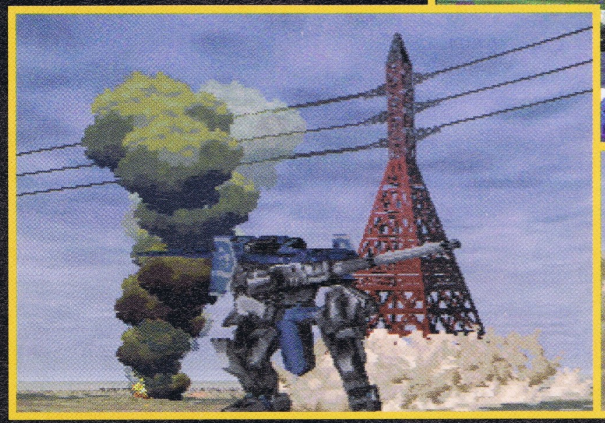
Après deux ans d'attente, la suite de Gun Griffon — The Eurasian Conflict est en passe de sortir au pays du Soleil-Levant. Pour ceux qui ignoreraient tout du premier épisode, qu'ils sachent que Gun Griffon est un jeu de tir en 3D mettant en scène des robots. L'histoire se déroule dans un futur lointain et pas peaceful pour un sou... Dans cette deuxième mouture, on retrouve au sein de l'équipe de développement la plupart des programmeurs d'origine, plus quelques surdoués arrachés au team Grandia. En ce qui concerne la nouveauté, rien à redire, le savoir-faire Game Arts brille de tous ses feux : nouveaux véhicules monstrueux, réalisation technique d'une qualité jamais vue encore sur Saturn, mode Deux Joueurs via le câble Link qui permet de connecter deux Saturn (et deux télés). Plus la possibilité de sauvegarder les plus beaux combats par l'intermédiaire d'un mode Replay de la mort qui tue (pour rester neutre...). Enfin, parmi les autres modes de jeu prévus dans Gun Griffon 2, vous disposerez d'un mode Scénario comprenant huit missions différentes, d'un mode Entraînement et d'un mode Survival (jusqu'à que ce que mort s'ensuive), sans oublier le mode Deux Joueurs de base (sans Link) dans lequel vous pourrez jouer en coopération ou l'un contre l'autre. ●

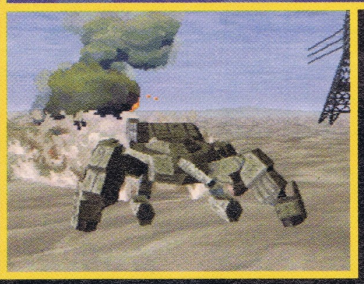


Chaque robot ou engin que vous piloterez aura ses propres caractéristiques de combat et de déplacement.



Les robots seront encore plus beaux, encore plus variés, comme en attestent les photos ci-contre.





TÉLEX

ENCORE LA KATANA...

Décidément, la future 64 bits de Sega fait couler beaucoup d'encre ! Cette fois-ci, il s'agit d'un magazine américain spécialisé dans le marketing (BrandWeek) qui affirme que la campagne de lancement de la Katana sur le marché ricain bénéficiera d'une enveloppe de 100 millions de dollars. Et 100 millions, c'est énorme, mais cela sera-t-il suffisant lorsque l'on sait que la promotion d'un jeu comme Diddy Kong Racing a coûté à Nintendo plus de 30 millions ? Toujours d'après ce magazine, la console disposera de dix à quinze titres pour ses débuts, et de trente à quarante jeux au bout de trois mois. Wait and see, comme on dit...

DIANA TOURING CAR

Les jeux vidéo dérapent parfois dans le sordide ! Et si les consoles échappent au mauvais goût, il n'en est pas de même du PC. J'en veux pour preuve "Diana Tunnel Race", une simulation automobile assez particulière que l'on trouve sur Internet, et qui vous propose de prendre la place du chauffeur de la princesse Diana le soir de l'accident. Le but du jeu est d'éviter les paparazzi à moto ainsi que des cônes jonchant la route. La vue subjective comporte le tableau de bord, ainsi que la photo de la princesse... Choquant, n'est-ce-pas ? Remarquez, à y regarder de plus près, jouer un dealer de drogue dans GTA, ce n'est pas mal non plus !

ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

60F D'ÉCONOMIE

1 AN
6 numéros pour :
150 F
au lieu de ~~210~~ F

- La livraison chez vous, en toute tranquillité, pour ne manquer aucun numéro de MEGA FORCE
- Le magazine chez vous avant sa sortie en kiosques
- Vos P.A. sont prioritaires

Vous qui trouvez que les magazines ne se consacrent pas assez à SEGA

ABONNEZ-VOUS À MEGA FORCE

BON D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général Leclerc - 92115 CLICHY.

❑ Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (6 N°s), pour 150 F au lieu de 210 F (soit une économie de 60 F). Tarif valable pour la France Métropolitaine. (Etranger : + 60 F soit 210 FF).

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par : ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal

Signature (obligatoire)

Nom : Prénom : Age :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Console(s) :

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

MF 62-1

SATURN EUROPÉENNE

BURNING

La structure s'effondre peu à peu ! Les plafonds s'écroulent et le sol disparaît sous vos pieds. Ne vous faites pas surprendre...

Il semble bien qu'il y ait un gros monstre bleu devant vous.

RANGERS

Prenez un peu de Sonic, un peu de Nights, mélangez très énergiquement, ajoutez un soupçon de danger, une pincée de génie et vous obtiendrez le dernier bijou de la Sonic Team ! Attention, chaud devant !

Dans ce jeu d'action intense,

entièrement animé en 3D temps réel, vous incarnez un pompier du futur qui va être amené à exécuter quatre missions que l'on pourrait aisément qualifier d'impossibles (pour le commun des mortels). La première, par exemple, vous fait pénétrer dans une centrale d'énergie où des explosions éclatent soudainement un peu partout autour de vous, faisant trembler tout l'écran et provoquant par la même occasion de nombreux écroulements. Il ne manquerait plus que la manette vibre et l'on aurait vraiment l'impression d'être au cœur de cette fournaise ! Votre objectif sera tout d'abord d'éteindre les foyers d'incendie à l'aide de votre arme spéciale, afin d'éviter que la trop forte chaleur fasse finalement exploser le réacteur central. Un indicateur de pourcentage de chaleur apparaît constamment à l'écran, histoire de vous mettre encore plus de pression sur les épaules ! Simultanément, vous devrez retrouver douze personnes bloquées dans le complexe et les téléporter hors de danger. Pour ce faire, il faudra récupérer au moins cinq cristaux, nécessaires à la téléportation. Avec dix cristaux, vous obtiendrez du même coup un continue très utile. Ces pierres (précieuses) ont d'ailleurs une influence sur votre vitalité. Si vous êtes touché alors que vous n'en possédez aucune, vous mourrez et devrez utiliser un Continue pour poursuivre votre mission. En revanche, si vous en possédez ne serait-ce qu'une seule, vous la perdrez en étant touché et pourrez réussir, toujours en vous précipitant, à la récupérer avant qu'elle disparaisse. On reconnaît là le principe souvent rencontré dans les aventures de Sonic ! La seconde mission, quant à elle, vous entraîne dans un parc de loisirs sous-marin. Vous y rencontrerez des robots qui, à l'origine, remplissaient la fonction de guides mais ont décidé de se révolter. Ils constitueront en l'occurrence des sortes de boss intermédiaires. Le boss final, lui, vous attendra de pied ferme à la fin de la mission ! Comme c'était le cas dans Nights, vous obtiendrez plusieurs notes d'appréciation, ainsi qu'une note globale donnant l'exacte mesure de votre talent. Avez-vous sauvé toutes les personnes ? Avez-vous ramassé tous les cristaux ? Vous êtes-vous rapidement débarrassé du boss final ? Avez-vous toujours bien contenu les incendies en évitant les trop fortes chaleurs ? Si tel est le cas, vous obtiendrez des «A», sinon, vous pourrez recommencer la mission afin d'améliorer vos résultats. Ce principe de notation pousse le joueur à jouer et à rejouer jusqu'à la perfection. Burning Rangers tire d'ailleurs une grande partie de son intérêt de cette cotation. Enfin, la troisième mission se situe sur une colonie spatiale et quant à la dernière, rien n'est révélé à son sujet...

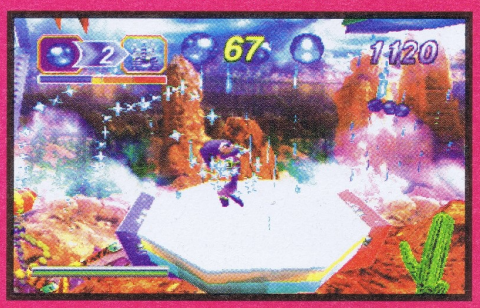
Tout au long du jeu, vous devrez ramasser des cristaux pour renforcer votre vitalité et pouvoir téléporter hors de danger les personnes prisonnières.

Burning Fireman

Burning Rangers dégage énormément de fun et de chaleur ! Dès les premières secondes, on se prend réellement pour un pompier, un sauveur, un héros que les explosions les plus puissantes n'effraient pas, même si elles nous secouent fortement ! En contact radio permanent avec votre base, qui vous guide dans un dédale de couloirs, vous progressez au mépris du danger. L'action y est rapide, intense et réellement passionnante. L'ambiance, uniquement composée d'effets spéciaux, d'explosions et de voix off, donne un côté réaliste à votre mission. Toutes vos capacités mémorielles seront nécessaires pour vous repérer dans ▶▶▶

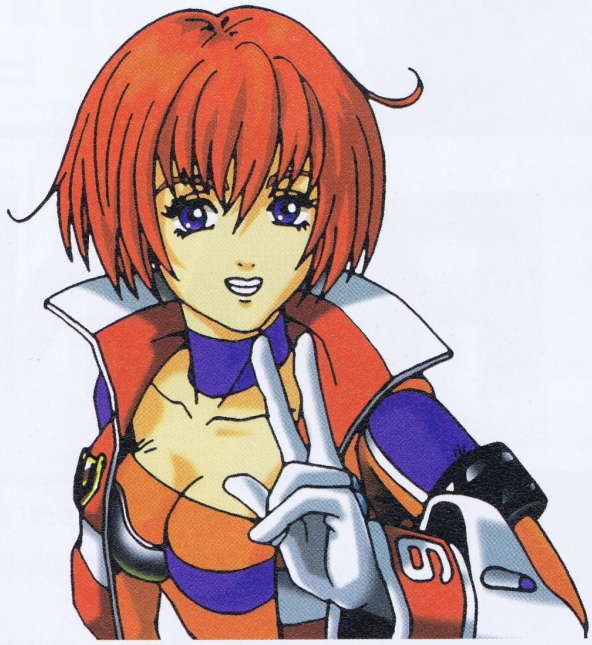
MATCH CONTRE NIGHTS

Burning Rangers ne procure pas une ivresse aussi intense que Nights ! Mais la sensation de voler est unique... Les deux jeux présentent en tout cas un intérêt similaire, puisqu'il faut y obtenir la meilleure note et recommencer pour atteindre à la perfection. Un petit avantage donc pour Nights...



▶▶▶

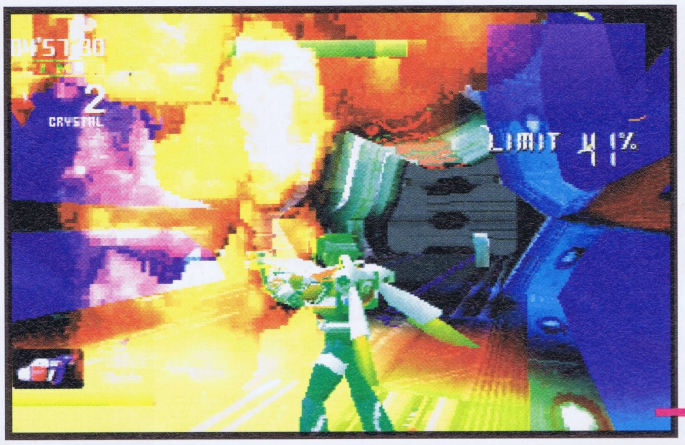
BURNING RANGERS



▶▶▶ différents lieux, et il faudra bien souvent actionner des interrupteurs et ouvrir des sas (qui parfois se trouveront bien loin de vous). À chaque instant, vous vous faites surprendre par une explosion, un éboulement, voire une coupure d'électricité vous plongeant dans une quasi-pénombre. Le scénario brille par l'originalité et la réalisation apparaît tout aussi remarquable. Les explosions sont superbes, l'animation ultra-fluide ne souffre d'aucun ralentissement, la gestion des vues, très efficace, vous donne la meilleure visibilité qui soit, et pour couronner le tout, la maniabilité se révèle d'une facilité déconcertante. Notre héros se déplace sans inertie aucune, répond immédiatement à vos sollicitations et possède qui plus est un lot non négligeable de mouvements. Equipé de réacteurs, vous pourrez survoler les flammes, franchir les obstacles et bondir dans tous les sens. Quel plaisir ! ■

FRANCIS

Téléportation en cours...

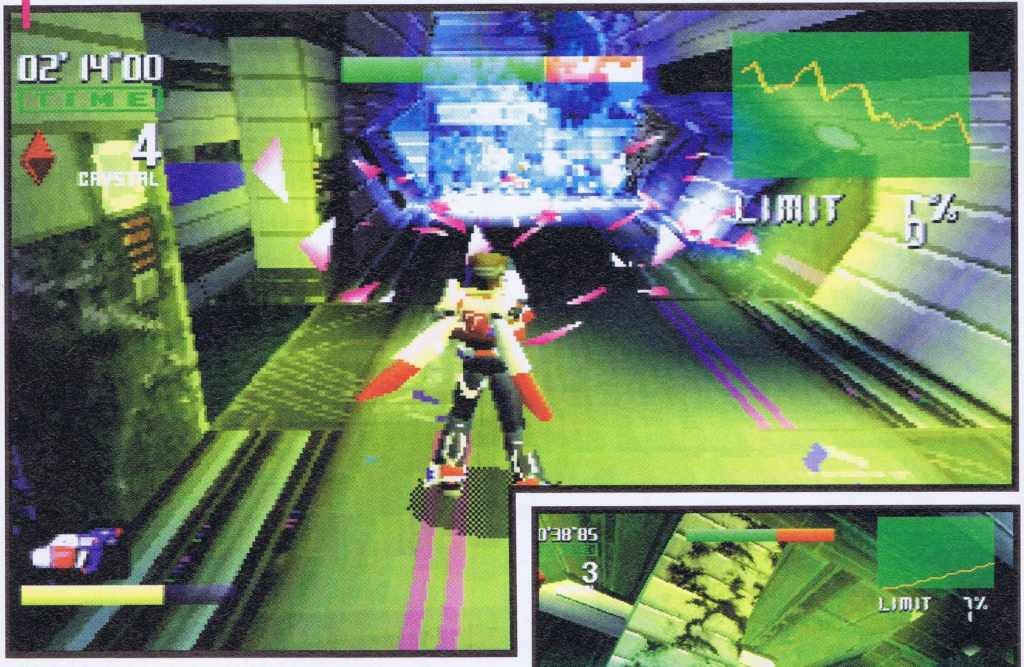


Utilisez votre arme pour venir à bout des incendies, et éviter que la chaleur monte dangereusemen.t

Mais c'est un passage secret...

La centrale est en surchauffe, ce qui provoque constamment de violentes explosions.

La première mission est terminée mais avec uniquement la note C. Vous pouvez recommencer pour améliorer vos résultats.

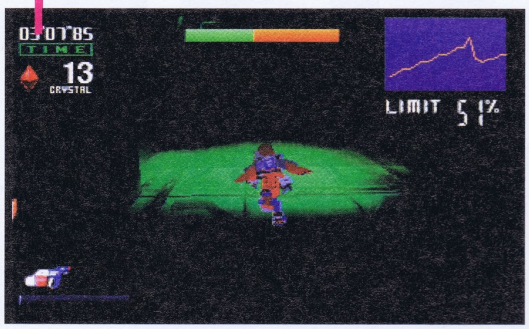


Des bornes, comme celle qui se trouve devant vous, vous permettront d'ouvrir les différents sas.

Un bouton de la manette vous permettra de regarder votre personnage sous tous les angles. Les boutons L et R, plus utiles, feront pivoter l'écran autour de votre position, vous permettant ainsi de bien voir devant vous.

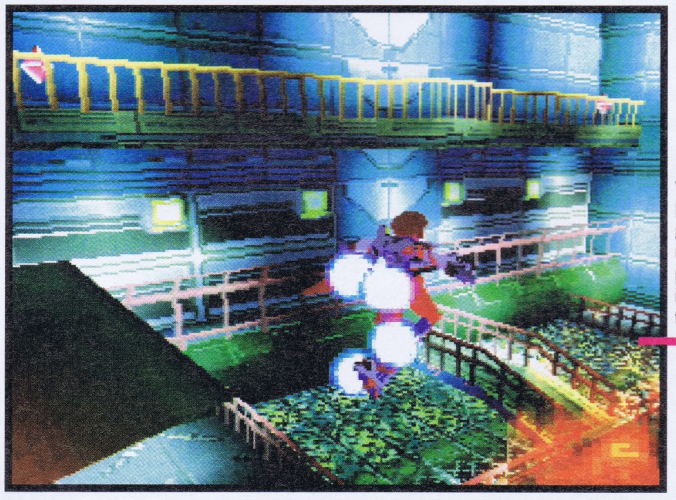
Les robots de la centrale ne sont plus sous contrôle et constituent maintenant des ennemis potentiels.

Mince, il ne manquait plus qu'une coupure de courant !

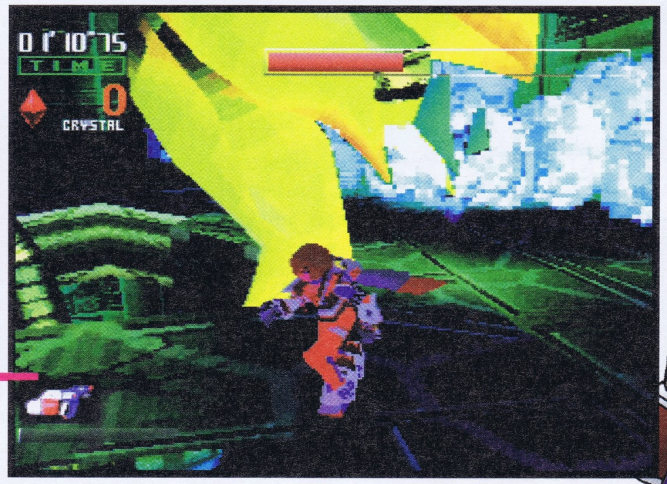


Si l'on en croit les neuf écrans de ce type, cent huit personnes devront être retrouvées !

Il ne faudra pas hésiter à plonger dans l'eau et à nager !



L'originalité de votre personnage : pouvoir décoller grâce à des réacteurs. Bien utile pour survoler des incendies ou franchir des trous !



Le boss de fin du premier niveau est une grosse fleur très agitée qui crache des flammes. Sa barre d'énergie apparaît en haut. Concentrez votre tir pour une plus grande force de frappe.

LES PLUS

On accroche immédiatement au jeu ! C'est fun, intense et réellement agréable à jouer !

LES MOINS

La 3D présente des bugs, heureusement sans incidence. Même si l'on recommence le jeu avec plaisir, celui-ci n'est pas très, très long.

EN RÉSUMÉ

La Sonic Team nous a pondu là un nouveau hit ! Un jeu entièrement en 3D au scénario original, dont le fun et l'intensité nous mettent complètement dans la peau du héros — un pompier du futur ! Une réalisation étonnante et un intérêt toujours renouvelé puisque l'on sera enclin à recommencer le jeu jusqu'à obtenir la note «A».

GENRE :	ACTION
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX :	4
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 17/20

92%

ATLANTIS

Les continents engloutis ont fait naître bien des légendes, et l'Atlantide ne déroge pas à la règle. La vérité sur cette civilisation mystérieuse est peut-être désormais entre vos mains...

Dans les décors en 3D texturée, vous pourrez regarder tout autour de vous (en haut et en bas également). Un curseur apparaîtra lorsqu'une action, un mouvement ou une discussion avec un personnage sera possible.

Développé par Cryo,

à qui l'on doit le ridicule Mega Race sur Mega-CD, on est en droit de se poser des questions sur la qualité intrinsèque de ce titre ! Mais ce serait oublier que cette société est également à l'origine de jeux bien meilleurs, comme Dune sur Mega-CD, ou encore le récent Versailles sur d'autres plates-formes (PS/PC). Réputé pour la qualité de ses graphismes et notamment ses images de synthèse, Cryo possède d'autres cordes à son arc (maîtrise de la 3D et de la synchronisation des mouvements des lèvres avec les paroles prononcées). Tous les espoirs sont donc permis...

Une aventure très hachée

Le déroulement du jeu suit deux procédés. Lorsque vous êtes en un point donné, il sera possible de regarder tout autour de vous, et de jouir du décor qui s'offre à vos yeux. Un curseur apparaît quand vous pouvez vous déplacer dans une direction ou dialoguer avec quelqu'un. Si vous décidez de bouger, une séquence en images de synthèse est lancée pour vous emmener plus loin, et vous vous retrouvez dans un autre décor, tout aussi surprenant que le précédent, et ainsi de suite... Si cette faculté de pouvoir mater et zyeuter est appréciable, elle ralentit toutefois la progression et énerve à la longue, surtout lorsqu'on veut se rendre à tel ou tel endroit et que le jeu s'arrête dix fois avant qu'on y parvienne, parce qu'au préalable il faut passer devant trois portes, emprunter six chemins et discuter avec quatre types qui n'ont rien à communiquer ! De même, le passage à la 3D ne se fait pas immédiatement, deux ou trois secondes sont nécessaires avant de reprendre le contrôle du jeu. Je vous garantis sur facture qu'à la longue, c'est vraiment galère...

Dans ce jeu, vous n'aurez pas à vous soucier des sauvegardes, qui se font automatiquement, chapitre par chapitre. Vous pourrez d'ailleurs reprendre l'aventure à n'importe quel chapitre. Mais vous mourrez très facilement, soit parce que vous n'aurez pas répondu correctement à une question, soit parce que vous n'aurez pas réussi une épreuve de dextérité (lancer un pot de fleurs sur la tête d'un soldat, tuer un sanglier à l'aide d'un arc...). Cela vous obligera donc à recommencer souvent plusieurs fois le même chapitre, ce qui vous mettra encore plus en rage!

Une réalisation peu homogène

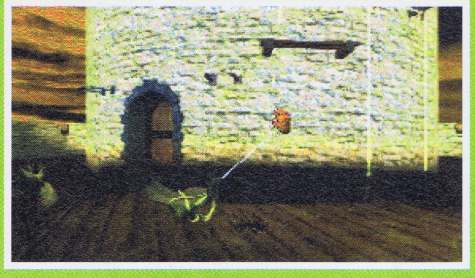
Rien à dire concernant les séquences cinématiques, d'une beauté irréprochable ! En revanche, la qualité de la réalisation des paysages en 3D texturée est plus mitigée et passe allégrement du bon au mauvais en un clin d'œil. Le plus curieux dans tout ça réside dans la constatation que les personnages présents tout au long de l'aventure s'intègrent bien mal aux décors : leurs contours laissent apparaître des escaliers et le décor lui-même se révèle parfois horriblement pixélisé. D'autres petits défauts se remarquent au fil du jeu, ce qui ne fait que confirmer le peu d'homogénéité de la réalisation. Heureusement, Atlantis possède une ambiance agréable qui placera le joueur au cœur d'une aventure forte en rebondissements. Complétée par des énigmes plus ou moins difficiles, Atlantis reste cependant une aventure moyenne qui ne satisfera ni les amoureux des belles images de synthèse, ni les professionnels du jeu d'aventure...

FRANCIS

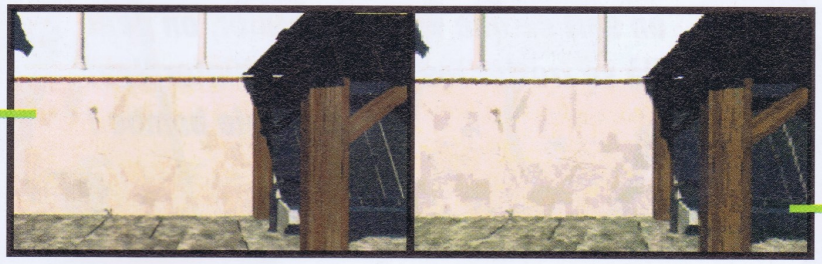
Des séquences cinématiques sont lancées afin de vous faire vivre vos déplacements. La qualité graphique est alors irréprochable !

MATCH CONTRE FRANKENSTEIN

Si j'avais été animé d'un esprit chauvin, j'aurais donné Atlantis vainqueur, notamment parce qu'il est en français et que Frankenstein s'exprime en anglais. Mais voilà, la lourdeur de la maniabilité d'Atlantis ne peut lui faire remporter ce match. Remarquez que si vous ne captez rien à l'anglais, il vaudra mieux aller du côté de Discworld 1 et 2, puisque ces jeux sont sensiblement du même genre.



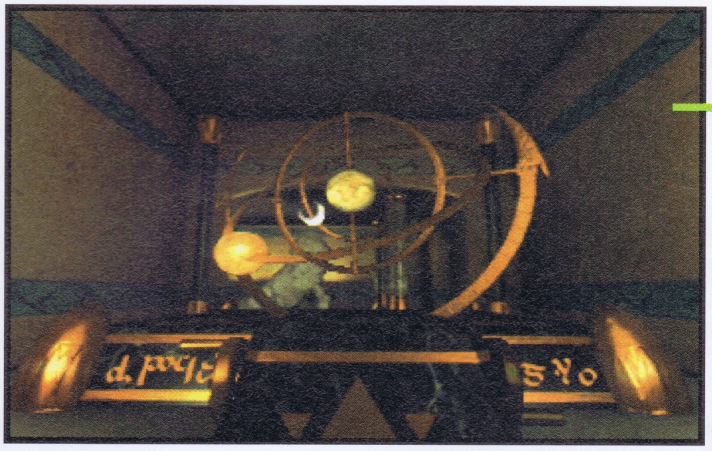
Après une séquence cinématique, vous vous retrouvez dans le même décor, mais en 3D. Le passage de l'un à l'autre réclame bien deux ou trois secondes.



Décor en images de synthèse (séquence cinématique).

Décor en 3D texturée.

Pour dialoguer, des icônes vous seront proposées sur plusieurs thèmes. Vous aurez parfois aussi à répondre par oui ou non à une question précise.

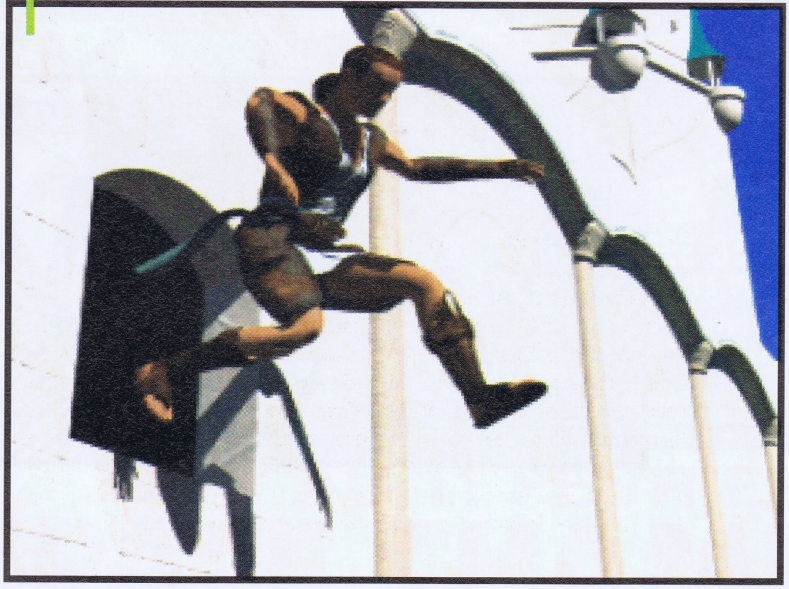


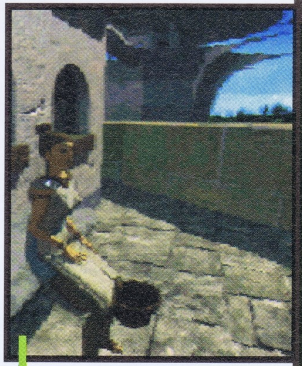
La première énigme vous demandera d'aligner le Soleil, la Lune et la Terre en faisant pivoter les différents cercles au moyen des deux manivelles qui se trouvent devant vous.

Petite épreuve de dextérité ici, puisque vous devrez lancer le pot de fleurs sur la tête du soldat placé en bas, en tenant compte du temps qu'il met pour y arriver, et donc de sa vitesse.

Quelle mouche a donc piqué les programmeurs pour qu'ils aient laissé ces gros pixels derrière un si beau personnage ?

Le jeu se déroule en vue subjective, bien que parfois notre personnage apparaisse dans des animations comme celle-ci, ou pendant certains dialogues.





Le jeu compte une cinquantaine de personnages parlant parfaitement le français. Une aubaine !

LES PLUS

Les décors sont magnifiques et les textes, comme les paroles en français, nous mettent tout à fait à l'aise !

LES MOINS

Le principe des déplacements précalculés est très lourd. Le manque de liberté se fait vite ressentir.

EN RÉSUMÉ

Tout irait bien mieux si la maniabilité discutable ne venait pas empoisonner la vie du joueur. La réalisation est très disparate, mêlant le meilleur et le pire. À acheter seulement si vous êtes réellement en manque d'aventures en français. Mais à part cela, vous pouvez passer votre chemin...

GENRE :	AVENTURE
ÉDITEUR :	CRYO
AUTRES STANDARDS :	PC
NOMBRE DE CD :	2
DIFFICULTÉ :	DIFFICILE
NOMBRE DE MONDES :	5
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 09/20
INTÉRÊT : 14/20

73%

WINTER

Vous ne rêvez pas, voici la version sports d'hiver d'Athlete Kings ! Et quand on sait ce que vaut ce dernier, on peut déjà se frotter les spatules. Winter Heat est une vraie bombe !

JOE KUDOU

PAYS	JAPON
AGE	20 ANS
TAILLE	1,78 M
POIDS	72 KG
SPÉCIALITÉ	POLYVALENT

Huit athlètes sont proposés, dont seulement deux sont nouveaux par rapport au jeu Athlete Kings.

Chaque épreuve est préalablement expliquée en détail.

Peu de chutes de neige cet hiver sur la capitale,

ce qui ne nous aura cependant pas empêchés de vivre au rythme des flocons, deux semaines durant. Les jeux Olympiques d'hiver de Nagano, ville située à peine à deux cents kilomètres de Tokyo, nous auront en effet permis d'oublier le béton et le macadam, en attendant l'échappée belle vers les contrées nivales. Mais si, comme moi, vous êtes contraint et forcé de soutenir le siège, une dernière chance vous est offerte de connaître les plaisirs de l'hiver, pour peu que vous possédiez une Saturn robuste et peu frileuse. Winter Heat, ce n'est pas moins de onze disciplines avec le ski de vitesse, la luge, le bobsleigh, le surf, le ski de fond, le saut acrobatique, le slalom, le patinage de vitesse en salle ou en plein air, la descente et le saut à skis. Un joli bouquet d'épreuves ! Conçu selon le même principe qu'Athlete Kings — une référence en matière de simulation sportive — Winter Heat en est le digne successeur. D'ailleurs, c'est plus fort que moi, mais je ne peux m'empêcher de clamer haut et fort que le jeu officiel de Nagano sorti sur PlayStation et sur Nintendo est une superdaube comparé à Winter Heat sur Saturn... J'espère que maintenant les choses sont claires dans l'esprit de tous...

Les J.O., ça se passe désormais sur Saturn !

Ne pas posséder la licence des J.O. n'enlève rien à l'intérêt du jeu, si ce n'est que les records du monde indiqués ne sont pas les vrais. Winter Heat ne propose pas non plus toutes les épreuves et encore moins le même nombre d'athlètes puisqu'on comptait, à Nagano, 68 épreuves et pas moins de 2 339 compétiteurs ! Remarquez au passage que le jeu officiel des J.O. n'est pas plus complet, sauf en ce qui concerne le temps des records... Winter Heat dispose tout de même d'un panel de onze épreuves variées et de huit athlètes aux caractéristiques différentes, représentant chacun un pays. Parmi eux, deux nouvelles têtes par rapport à Athlete Kings : un Norvégien trapu et un Anglais dégingandé. Sachez tout de même qu'il sera possible d'obtenir, via une manipulation manette "top secret", au moins un autre personnage... Grande nouveauté aussi, vous ne serez plus condamné à jouer à un ou deux uniquement, comme cela était le cas avec ledit Athlete Kings. Cette fois, un à quatre joueurs pourront participer simultanément à deux des onze épreuves, le patinage de vitesse sur circuit couvert et le ski de fond. Ça va chauffer ! Quatre modes de jeu sont proposés dans la compétition imposée, comprenant les onze épreuves à disputer dans un ordre prédéterminé, la compétition personnalisée dans laquelle vous choisissez les épreuves auxquelles vous souhaitez participer, l'entraînement, et enfin le mode Arcade, qui ne compte que huit épreuves. En option, il sera possible de choisir le niveau de difficulté et ainsi d'élever ou de baisser les temps de qualification. De même, vous pourrez bénéficier, dans certaines épreuves, ▶▶▶

HEAT

C'est à chaque fois un plaisir fou de battre les records du monde.

L'angle est parfait et le saut semble excellent. La vue est différente suivant la longueur du saut.

Prenez le maximum de vitesse avant le bout du tremplin.

L'ÉPREUVE DE SAUT À SKIS

▶▶▶

WINTER HEAT

LI HUANG

PAYS	CHINE
AGE	17 ANS
TAILLE	1,69 M
POIDS	53 KG
SPÉCIALITÉ	PATINAGE

L'ÉPREUVE DE PATINAGE DE VITESSE EN SALLE

Foncez et trouvez la bonne trajectoire. Cette épreuve est un sprint de 500 mètres !

Dès le départ, faites-vous une place dans le peloton en veillant à ne pas être gêné par un autre concurrent.

Juste avant la ligne d'arrivée, appuyez sur le bouton Action afin de vous allonger le plus possible et de grappiller quelques dixièmes de seconde, ainsi que des points supplémentaires.

L'ÉPREUVE DE DESCENTE À SKIS

Attendez bien le signal avant de vous élancer, sinon le départ sera à refaire et vous risquez d'être disqualifié.

Une bonne connaissance de la piste vous permettra d'avoir des trajectoires plus propres et de vous placer, de temps en temps, en position aérodynamique pour atteindre une vitesse maximale.

KARL VAIN

PAYS	ALLEMAGNE
AGE	29 ANS
TAILLE	2 M
POIDS	80 KG
SPÉCIALITÉ	SKI ALPIN

Un saut raté ressemble à peu près à cela !

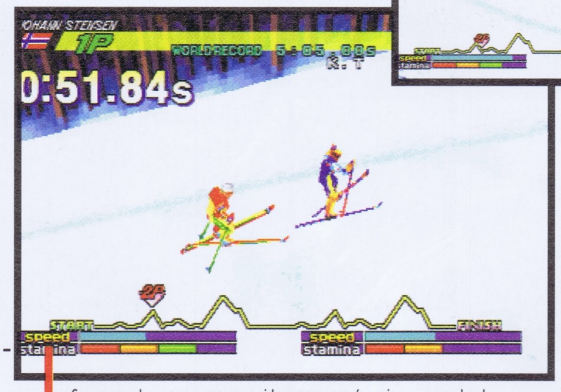
Appuyez sur la touche Action pour réussir le saut.

JOHANN STENSEN

PAYS	NORVEGE
AGE	30 ANS
TAILLE	2,05 M
POIDS	105 KG
SPÉCIALITÉ	SKI DE FOND

L'ÉPREUVE DE SKI DE FOND

Laissez-vous aller dans les descentes afin de reprendre des forces ; à deux joueurs, pas question de se laisser distancer en traînant de trop. Sinon vous recevrez des secondes de pénalité.



Ça monte dur et vous usez rapidement votre énergie pour garder le rythme. Méfiez-vous, vous allez, vous vous retrouver à bout de souffle !

▶▶▶ d'un à trois essais. Sur le fond, Winter Heat donne donc entière satisfaction. L'intérêt du jeu est immense et tient au fait que l'on est sans cesse poussé à accomplir des courses parfaites, à emprunter les meilleures trajectoires et à tenter de battre les records. Rien que le fait de voir s'inscrire à l'écran la phrase «NEW WORLD RECORD» nous met en transe. Et à plusieurs, le challenge se révèle bien évidemment encore plus intense...

L'ÉPREUVE DE SKI DE VITESSE

Excellent départ, et vous voilà déjà en tête de ce sprint violent.

Ne baissez surtout pas de rythme afin de garder la position, faute de quoi vous risquez d'être déporté et de partir en tourbillon de la mort.

ELLEN REGGIANA

PAYS	FRANCE
AGE	21 ANS
TAILLE	1,78 M
POIDS	57 KG
SPÉCIALITÉ	SKI ALPIN

La haute résolution : une bonne résolution !

Techniquement parlant, Winter Heat n'a rien de plus qu'Athlete Kings, ce qui n'empêche pas le jeu de nous surprendre ! Ses graphismes en haute résolution apportent une finesse et un éclat remarquable à cette simulation. Avec en plus des personnages apparaissant souvent très gros à l'écran, cela donne réellement l'impression d'y être. Non seulement la sensation de vitesse est forte mais en plus, la fluidité des mouvements et leur précision sont en tout point identiques à celles d'un être humain normalement constitué. Les athlètes arborent des mimiques en tout genre, en cas d'échec ou de réussite. Peut-être en surprendrez-vous un, étalé sur le sol, mort de rire à l'idée d'avoir pulvérisé un record, ou un autre à genoux, en train de remercier les dieux d'avoir triomphé... Manque cependant un ralenti pour faire de Winter Heat un jeu parfait, et seules les épreuves de luge et de bob nous laissent sur notre faim. En effet, le contrôle des trajectoires s'y révèle trop difficile et on tape souvent dans les parois. Les autres épreuves remplissent tous les postulats (attention, certaines sont plus techniques que d'autres). L'éclate totale, on peut appuyer comme un dingue sur les boutons de la manette pour gagner de la vitesse ! Enfin, avec des mouvements de caméra originaux mais parfois handicapants à plusieurs (les attardés ont tendance à disparaître de l'écran) et une ambiance sonore très riche et réaliste, vous ne verrez pas le temps passer tant vous vous amuserez ! ■

FRANCIS

MATCH CONTRE

RIEN

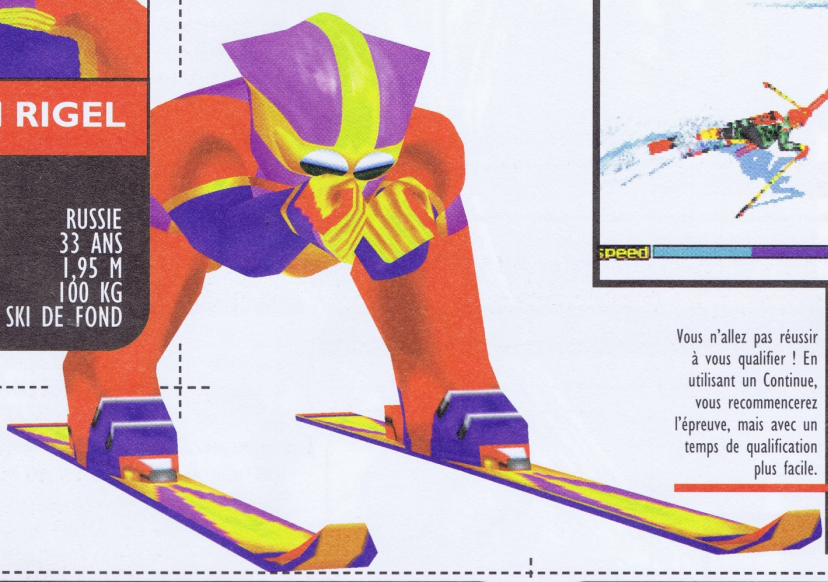
Winter Heat est l'unique compilation de sports d'hiver sur Saturn et la meilleure toutes consoles confondues — si vous voyez ce que je veux dire !

▶▶▶

WINTER HEAT

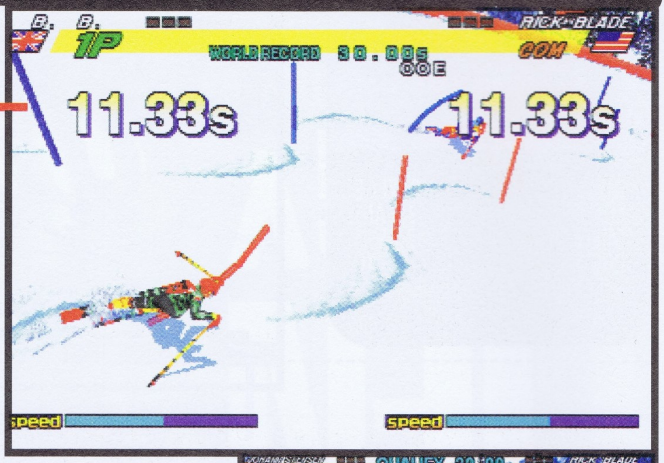
ALEKSEI RIGEL

PAYS	RUSSIE
AGE	33 ANS
TAILLE	1,95 M
POIDS	100 KG
SPECIALITÉ	SKI DE FOND



L'ÉPREUVE DE SLALOM

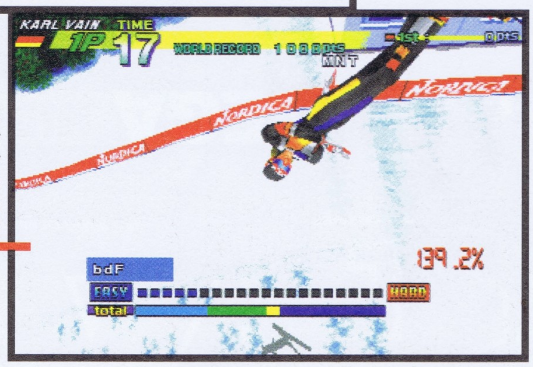
Dans cette épreuve, vous ne vous occupez que de deux choses : votre vitesse et le passage des portes, que vous devrez boxer en arrivant dessus.



Vous n'allez pas réussir à vous qualifier ! En utilisant un Continue, vous recommencerez l'épreuve, mais avec un temps de qualification plus facile.

L'ÉPREUVE DE SAUT ACROBATIQUE

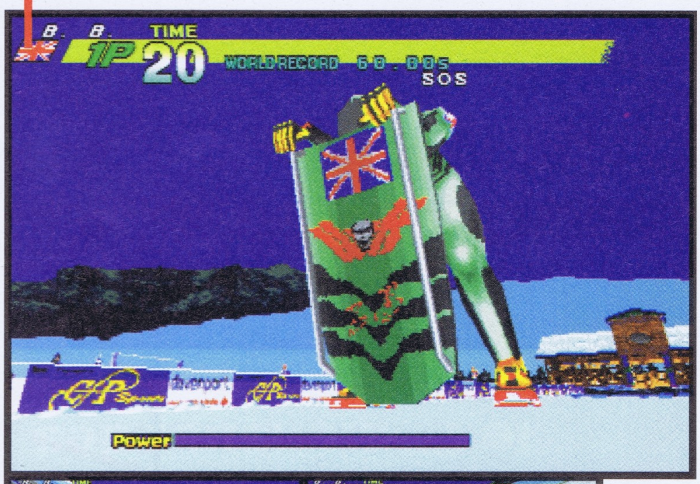
Dans cette discipline, vous choisissez, avant de vous élancer, la difficulté du saut que vous voulez exécuter. Ensuite, il s'agit juste de prendre assez de vitesse et une bonne impulsion sur le tremplin.



Une fois en l'air, continuez à presser les boutons pour regarder l'exécution du saut. Et voilà une belle petite vrille !

L'ÉPREUVE DE LUGE

Avant le départ, les athlètes se préparent et se concentrent en adoptant différentes postures et mimiques.

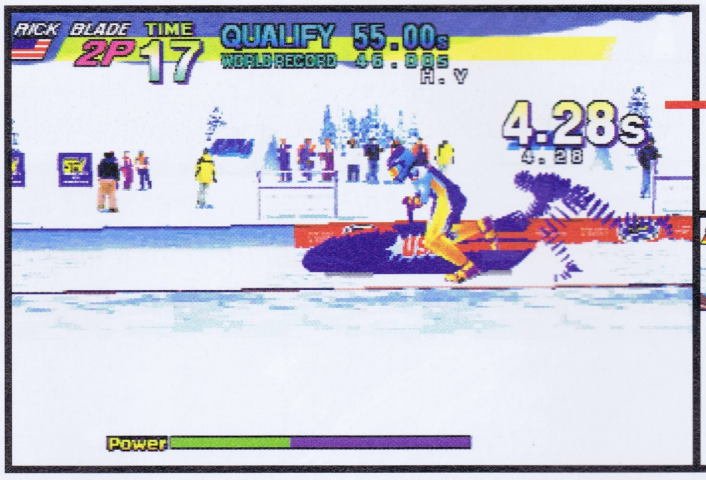


Le choc a été si violent que vous avez décollé de la luge. Replacez-vous rapidement pour ne pas ralentir votre course. Il sera très difficile de passer les virages sans se cogner.

RICK BLADE

PAYS	ÉTATS-UNIS
AGE	26 ANS
TAILLE	1,90 M
POIDS	86 KG
SPÉCIALITÉ	POLYVALENT

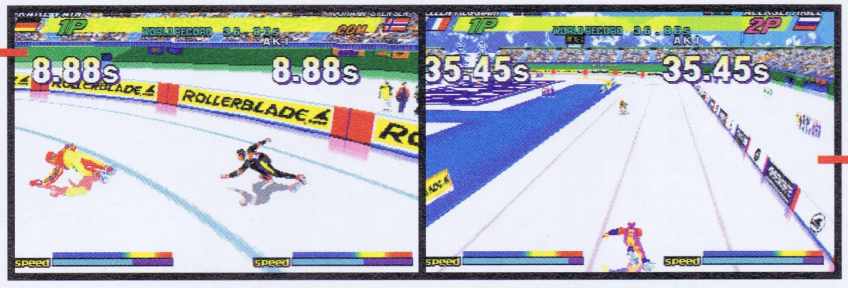
L'ÉPREUVE DE BOBSLEIGH



Dans cette discipline, l'ordinateur simule votre coéquipier. Commencez votre course quand le mouvement de la barre de «Power» est le plus ample, puis continuez votre effort jusqu'à l'embarquement.

Comme dans l'épreuve de luge, le contrôle du bob est très délicat.

L'ÉPREUVE DE PATINAGE DE VITESSE



Dans les virages, changez votre rythme de course afin de ne pas partir en glissade !

Le trou est fait et c'est le joueur I qui va remporter la course.

L'ÉPREUVE DE DESCENTE EN SURF

Ouaouh, je vole ! Il est possible d'exécuter, en l'air, des figures acrobatiques : maintien de la planche, rotation à 720 degrés, etc. Vous pouvez également réorienter votre planche pour repartir dans la bonne trajectoire au moment de retrouver le contact avec la neige.

Voilà ce qui arrive lorsque l'on rate un saut....

B. B.

PAYS	ROYAUME-UNI
AGE	23 ANS
TAILLE	1,80 M
POIDS	70 KG
SPÉCIALITÉ	PATINAGE

LES PLUS

Une fois la manette en main, on ne peut plus s'arrêter tant le jeu est passionnant ! À plusieurs, c'est encore plus intense...

LES MOINS

Les épreuves de luge et de bob ne sont pas aussi réussies que les autres.

EN RÉSUMÉ

La Saturn possède quelques titres qui, à eux seuls, justifient largement l'achat de la console. Winter Heat fait partie de ces jeux d'exception. Un jeu de rêve, un jeu canon dont on ne se lasse jamais parce qu'il comble toutes nos attentes et nous donne un plaisir incommensurable !

GENRE :	SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	4
NOMBRE DE PERSONNAGES :	8
NOMBRE DE JOUEURS :	1 À 4
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON :	17/20
GRAPHISME :	19/20
ANIMATION :	19/20
MANIABILITÉ :	17/20
INTÉRÊT :	18/20

95%

NBA LIVE '98

Déjà au pinacle des simulations de basket-ball avec la version 97 de NBA Live, Electronic Arts Sports remet son titre en jeu dès ce début d'année face à une concurrence il est vrai peu sauvage, ce qui ne signifie pas non plus que c'est gagné d'avance !

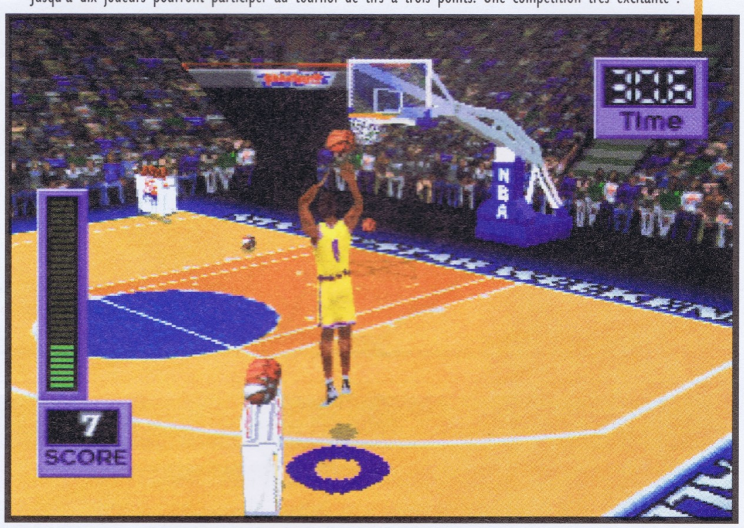
Tout débute par une séquence d'introduction

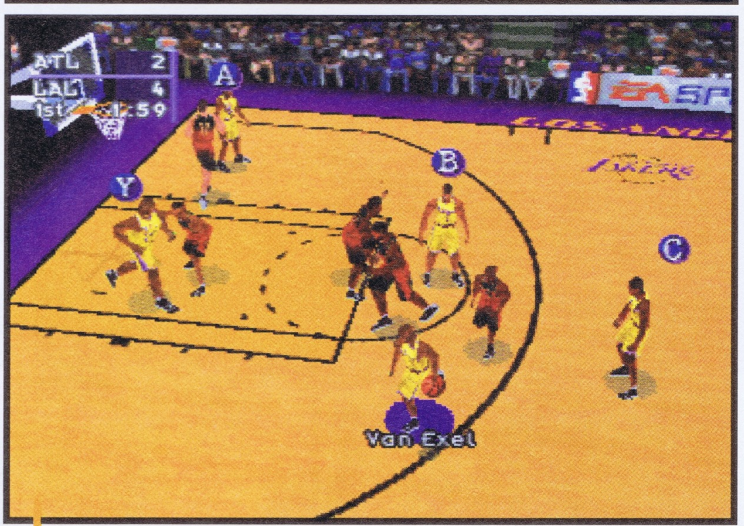
endiablée dans laquelle on voit des basketteurs dunker comme des brutes à la grande satisfaction des pom-pom girls qui se trémoussent comme des crevettes. La musique tambourine à mort et vous voilà déjà prêt à entrer sur le terrain. Dès les premiers rebonds de la balle, le jeu se laisse facilement dominer. Le ballon circule bien, les une-deux se font aisément (on laisse le contrôle du ballon à l'ordinateur, on va où on veut puis on redemande la balle) et les passes peuvent se révéler très précises quand on utilise le repérage des joueurs par les lettres A, B, C et Y - option également disponible en défense. Une accélération et vous voilà seul démarqué, face au panier dont le filet ne tardera pas à vibrer ! Les actions peuvent donc être très rapides. NBA Live 98 propose huit angles de vue selon trois zooms, soit vingt-quatre caméras possibles. Dans certaines vues, le manque de fluidité de l'animation se fait davantage ressentir et les mouvements de caméra sont parfois tels qu'on ne suit pas bien l'action. Il arrive qu'on marque et qu'on ne voie pas le ballon entrer dans le panier ! Le jeu en devient parfois un peu confus et on se surprend même à chercher où est l'acteur principal de la partie ! Malgré cela, la jouabilité est bonne et on prend un pied pas possible. Les joueurs sont capables d'effectuer des gestes techniques, des dribbles, afin d'effacer le marquage d'un adversaire, et réalisent des dunks ou de simples tirs d'une grande variété, en fonction de leur position et de leur vitesse. À l'écran, tout cela fait grande impression, tant la gestuelle des joueurs est réaliste.

La force de NBA Live '98 ne tient pas à sa réalisation qui, globalement, ne casse pas des briques. Bien que le bruit du rebond du ballon soit frappant et que l'on puisse entendre le frottement des chaussures sur le parquet, l'ambiance reste moyenne, avec un public pas toujours très enthousiasmant et des commentaires qui auraient pu être plus incisifs et plus drôles. Mais en termes d'intérêt, NBA Live '98 joue la carte de l'efficacité, ce qui, conjugué à une bonne maniabilité, suffit à le faire apprécier. On peut disputer des matchs amicaux avec les trente et une équipes disponibles, se lancer dans une saison complète ou participer directement aux play-offs (avec huit joueurs humains). Un dernier mode de jeu vous place dans une compétition de tirs à trois points absolument géniale, et jusqu'à dix joueurs humains pourront s'y engager. L'objectif sera de rentrer le maximum de ballons dans le temps imparti. Il faudra être très rapide, prendre le ballon en appuyant sur A, sauter en appuyant sur B, puis lâcher le ballon en appuyant sur C. Plus facile à dire qu'à faire ! Après avoir consulté les nombreuses statistiques disponibles, vous pourrez choisir de respecter, si vous le souhaiter, telle ou telle règle du jeu (trois pas, retour en zone, sortie du terrain, etc.) et régler, en plus la difficulté, le degré de sévérité de l'arbitrage. La fatigue et les éventuelles blessures pourront bien entendu être prises en compte, et il sera possible de créer ses propres joueurs (jusqu'à quarante-cinq ! Enfin, NBA Live 98 compte un grand choix de stratégies d'attaque et de défense (plus de soixante !), toutes bien expliquées, ce qui fait la richesse de ce jeu. Avec des dunks en «slow motion» et la possibilité de redemander un ralenti, voilà un jeu plus qu'intéressant ! ■

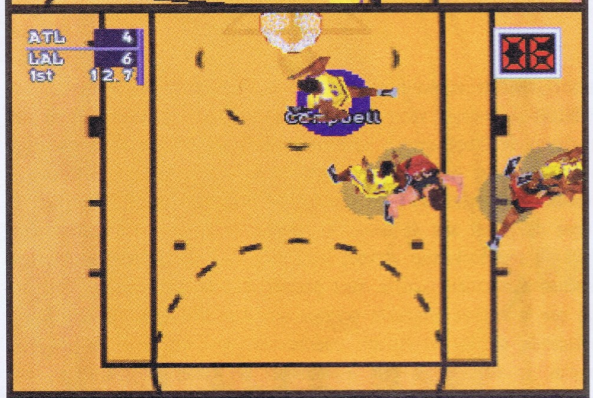
FRANCIS

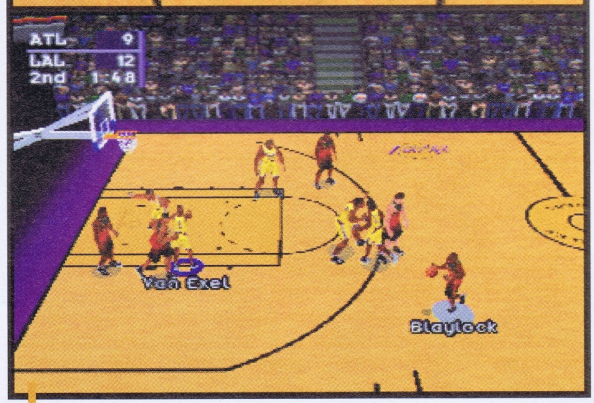
Jusqu'à dix joueurs pourront participer au tournoi de tirs à trois points. Une compétition très excitante !



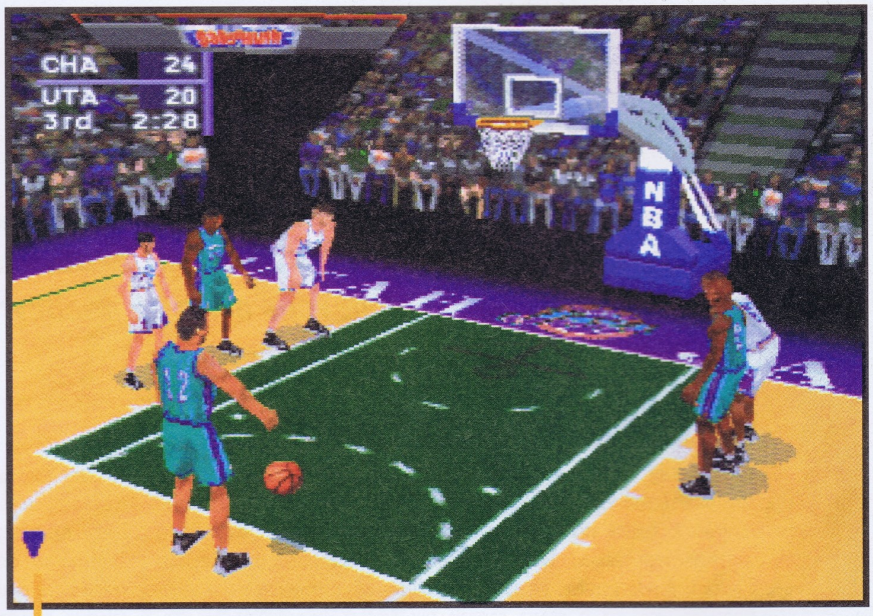


Le ballon pourra être envoyé avec précision au joueur de votre choix en appuyant sur le bouton correspondant : A, B, C ou Y.

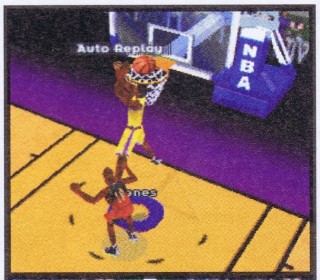




Le jeu propose huit angles de vue selon trois zooms, ce qui fait au total vingt-quatre possibilités.



Pour les lancers francs, une croix apparaîtra à l'écran et vous devrez stopper au centre de celle-ci deux ronds qui se déplacent pour réussir le panier. Classique, mais efficace !



Attendez-vous à ce que ça dunke dans tous les sens et dans toutes les postures. Dunk à une ou deux mains, dunk arrière ou en rotation, c'est un festival !

Faute ! Il y a un joueur au sol ! C'est lui, là, le numéro 7, qui l'a poussé, m'sieur l'arbitre !

Comme vous le voyez, le marquage est sévère. Vous aurez de plus un large choix de tactiques d'attaque et de défense.

LES PLUS

NBA Live '98 est riche en options et en techniques de jeu. Une simulation très complète, et dont la prise en main se révèle assez simple.

LES MOINS

Les actions sont rapides, certes, mais l'animation manque de fluidité.

EN RÉSUMÉ

La version 97 manquait d'un poil de rapidité, ce qui n'est plus le cas de la mouture 98, qui de son côté a sensiblement perdu en fluidité et en lisibilité. Une simulation en tout cas très intéressante, et c'est ce qui la sauve. Facile à prendre en main, le jeu manque toutefois d'ambiance (on l'aurait aimée plus fougueuse). Un bon titre tout de même...

GENRE :	SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR :	ELECTRONIC ARTS
AUTRES STANDARDS :	PLAYSTATION
NOMBRE DE CD :	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	3
NOMBRE D'ÉQUIPES :	31
NOMBRE DE JOUEURS :	1 À 6
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 12/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 13/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 15/20

82%

NBA ACTION 98

Décidément, Sega s'impose à chacune de ses nouvelles sorties ! Voici le test intégral du plus pro des jeux de basket, que vous aviez pu découvrir en quelques lignes seulement dans le spécial Saturn n° 61. Accrochez-vous !

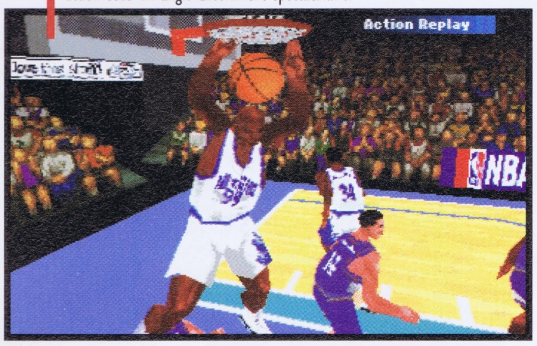
Peu de jeux mais de qualité,

voilà une stratégie que nous autres joueurs acceptons volontiers, si les résultats suivent les prétentions, et avec NBA Action 98, nous voilà une nouvelle fois comblés ! Cette simulation de basket surprend par la fluidité et le caractère précis de son animation. Les mouvements des joueurs sont extrêmement réalistes, tout en souplesse, et ne ralentissent pas trop leurs déplacements. D'ailleurs, il sera possible, en option, d'accélérer le jeu et même de le ralentir, ce qui vous prouve bien que la vitesse normale suit déjà un bon rythme. Les rencontres se disputeront sous onze angles puisque trois vues horizontales sont proposées (zoom rapproché, moyen, éloigné), trois vues verticales, trois vues isométriques, une vue aérienne et une vue près du ballon. Dans le lot, vous trouverez forcément votre bonheur ! NBA Action '98 est un vrai plaisir pour les yeux, tant le jeu est spectaculaire. Le ballon, bien gros, paraît plus vrai que nature et c'est un plaisir fou de le voir s'envoler et d'apercevoir le cerceau se tordre lorsqu'il rebondit dessus, ou simplement le filet bouger lorsqu'il entre dedans. Au fil des minutes, on se rend très vite compte de la variété des tirs et de la violence des smashs ! Les joueurs virevoltent, s'accrochent à deux mains au panier, transpercent la défense en dribblant et réalisent des dunks enragés ! En défense, il sera même possible d'agiter les bras de plusieurs manières, afin de gêner l'attaquant. Bref, impossible de tout énumérer tant la panoplie des gestes techniques est vaste, mais sachez que jamais vous n'aurez vu un jeu aussi professionnel et aussi fidèle à la réalité. La maniabilité se révèle un petit peu complexe, il est vrai, mais il est possible de jouer et de s'éclater sans pour autant connaître et maîtriser toutes les manipulations. Dès le début, vous n'aurez aucune difficulté à protéger votre balle, à faire des passes précises à l'aide des lettres figurant au-dessus de chaque joueur (et correspondant aux boutons de la manette), à déclencher des tirs de toutes les positions, à voler la balle à l'adversaire ou encore à réaliser des mouvements techniques avant de smasher. De plus, vous pourrez désactiver la sélection automatique du joueur afin de laisser le contrôle du ballon à l'ordinateur. Cela revient à jouer avec un seul basketteur et vous laisse tout loisir de réclamer ensuite une passe. Avec la sélection automatique activée, vous pourrez tout de même réaliser des une-deux, mais j'avoue que le système est moins pratique que dans NBA Live '98. NBA Action '98 dispose, bien entendu, de tous les réglages traditionnels (choix des règles du jeu) mais réserve beaucoup plus. En effet, le jeu gère le décompte des fautes des joueurs et vous pourrez faire sortir un basketteur dès sa première faute personnelle ! Une jauge permettra également de connaître l'état physique du basketteur, et une autre vous renseignera sur les sympathies des supporteurs. Ah, ce public, il ne manque pas une occasion de se faire entendre. Et avec les commentaires en direct du match (en anglais), cela donne une ambiance très dynamique. Enfin, il existe quatre modes de jeu (Exhibition, Saison, Play-Off et Entraînement). Pas de concours de tirs à trois points comme dans NBA Live '98, en revanche. ■

FRANCIS

Le système de passe au moyen des lettres se révèle extrêmement pratique pour les phases de jeu rapides.

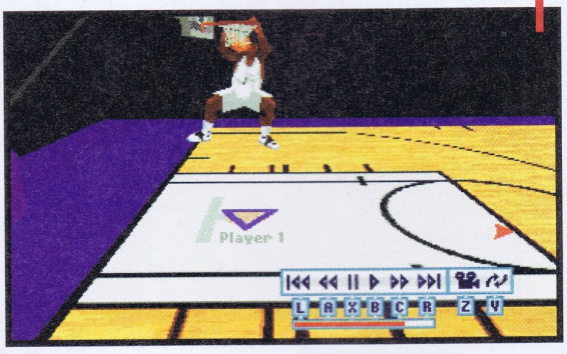
Un Replay automatique vous fera parfois revoir la dernière action sous un angle absolument spectaculaire.

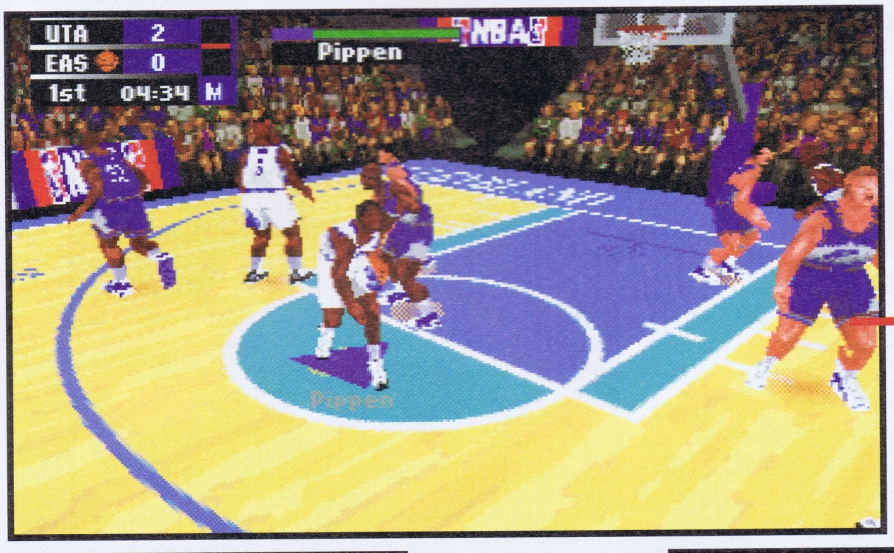


Sur les lancers francs, il faudra être assez doué pour arrêter les ballons bien au centre de la flèche. Attention, ça va vite !

Le ralenti ne permet pas toutes les libertés de zoom et de placement de caméra que l'on souhaiterait. Mais les Replay sont tout de même impressionnants...

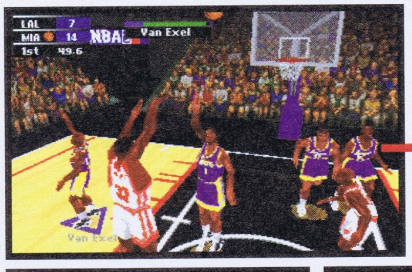
Le mode Entraînement vous permettra de vous exercer aux tirs et aux smashs, qui sont d'une variété incroyable.



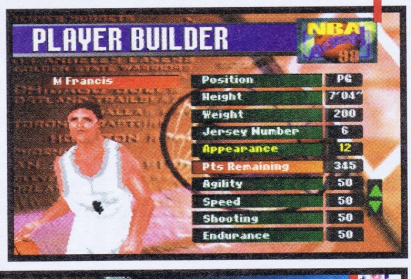


Les joueurs pourront réaliser des gestes techniques, comme faire passer le ballon entre les jambes de l'adversaire !

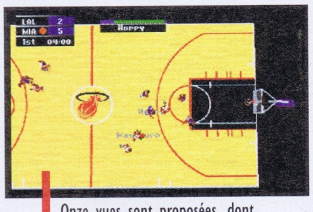
Bien entendu, il vous sera permis de créer vos propres joueurs de la tête aux pieds !



Malgré la tentative de "block", l'adversaire parvient à tirer.



Regardez un peu avec quelle violence ce joueur dunke d'une main !



Onze vues sont proposées, dont cette vue aérienne.

LES PLUS

L'animation des joueurs est d'une fluidité telle que le jeu n'en est que plus réaliste ! Et les actions sont d'une variété extraordinaire.

LES MOINS

Le Replay n'est pas pratique à utiliser, et les stratégies ne sont pas expliquées par des schémas, que ce soit dans le jeu ou la documentation.

EN RÉSUMÉ

NBA Action '98 est bel et bien la meilleure simulation de basket-ball sur Saturn ! La réalisation est étonnante, spectaculaire, tant elle est fidèle à la réalité ! On prend un plaisir fou à organiser son jeu et à shooter comme un dingue. Voilà du vrai basket de pros, accessible à tous. Vous allez adorer !

GENRE :	SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	3
NOMBRE D'ÉQUIPES :	31
NOMBRE DE JOUEURS :	1 À 8
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 13/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRÊT : 16/20

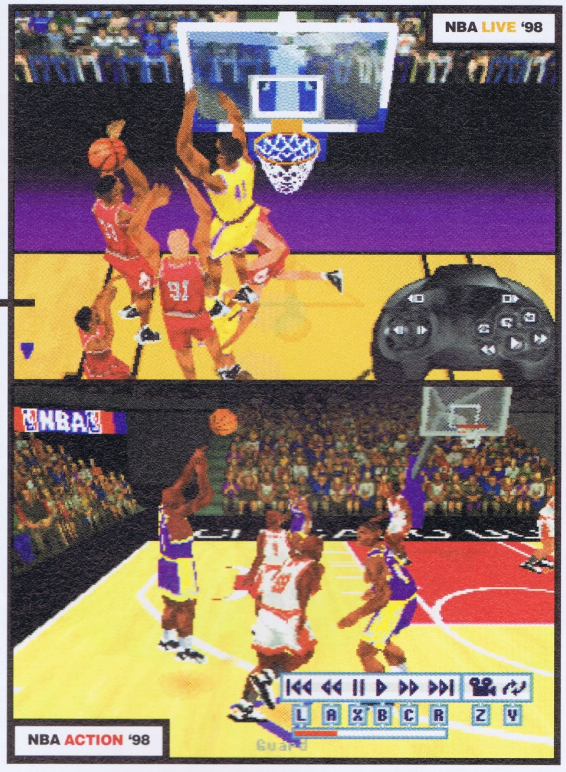
88%

C O M P A R A T I F

NBA LIVE '98 CONTRE NBA ACTION '98

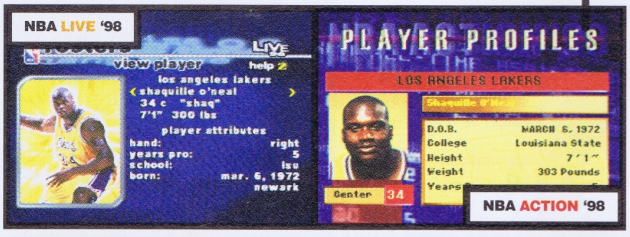
À la seule vue du tableau comparatif, vous vous rendez bien compte que NBA Live '98 ,et NBA Action '98 sont tous deux très intéressants et très proches. C'est néanmoins NBA Action '98 qui prend l'avantage, grâce à l'animation des joueurs qui est énormément plus fluide, plus précise, et en vertu de son ambiance bien plus percutante, qui nous tient en haleine tout au long de la rencontre. Plus spectaculaire, NBA Action '98 est également une simulation sensiblement plus technique, dont la maniabilité se révèle aussi un poil plus complexe.

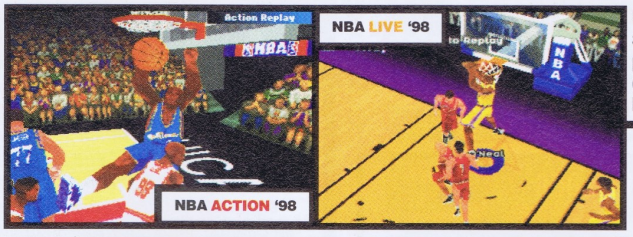
Presque trois fois plus longue, l'introduction de NBA Live '98 est aussi bien plus pétante et bien plus enthousiasmante !



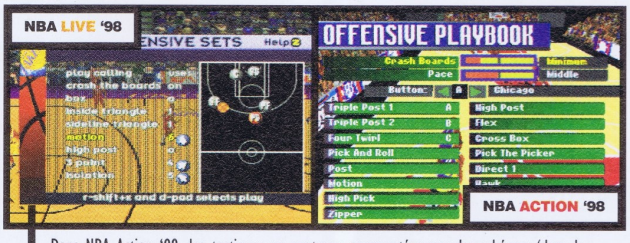
Dans les deux jeux, l'utilisation du ralenti n'est pas assez souple et ne permet pas de placer sa caméra où l'on veut.

La présentation des menus est plus élaborée dans NBA Live '98. Leur ergonomie (fonction des touches), en revanche, paraît moins intuitive.



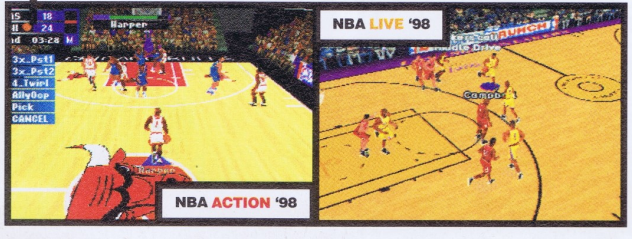


Le Replay automatique est plus spectaculaire (et de loin !) dans NBA Action '98 !



Dans NBA Action '98, les tactiques ne sont pas commentées par des schémas (dans la documentation non plus) comme dans NBA Live '98. Elles sont tout de même expliquées dans ladite documentation, mais uniquement sous forme de texte.

Les choix des tactiques pendant le cours du jeu se fait plus clairement dans NBA Action '98, puisqu'elles apparaissent à l'écran. Dans NBA Live '98 il faut les avoir en tête !



DES CHIFFRES ET DES LETTRES...

	NBA ACTION 98	NBA LIVE 98
Éditeur	Sega	Electronic Arts
Nombre d'équipes	31	31
Années des statistiques	96/97	96/97
Système de passe par signes	oui	oui
Prise en compte des blessures	oui	oui
Prise en compte de la fatigue	oui	oui
Gestion des fautes	oui	oui
Mode Exhibition	oui	oui
Mode Saison	oui	oui
Mode Play-Off	oui	oui
Niveaux de difficulté	3	3
Replay	oui	oui
Autoreplay	oui	oui
Nombre de joueurs	1 à 8	1 à 6
Réglage de la vitesse du jeu	oui	non
Mode Entraînement	oui	non
Nombre de vues	11	24
Durée de l'introduction	34 s	1 mn 20 s
Nombre de joueurs à créer	9	45
Mode Tournoi (tirs à 3 points)	non	oui
Nombre de tactiques	27	62
Dunks en slow-motion	non	oui

SNOWBREAK LA DÉMO JOUABLE [PLAYSTATION]

hors-série MEGA force

Spécial PlayStation

par l'équipe de playmag

exclusif !

la démo jouable de SNOWBREAK

[PlayStation]

. plus de 20 jeux testés

. un comparatif complet

. toutes les meilleures astuces

tous les jeux de glisse des J.O. de

NAGANO

[sur PlayStation]

sse : 12,50 FS - Luxembourg : 320 FL - Canada : 13,50 $ Can.

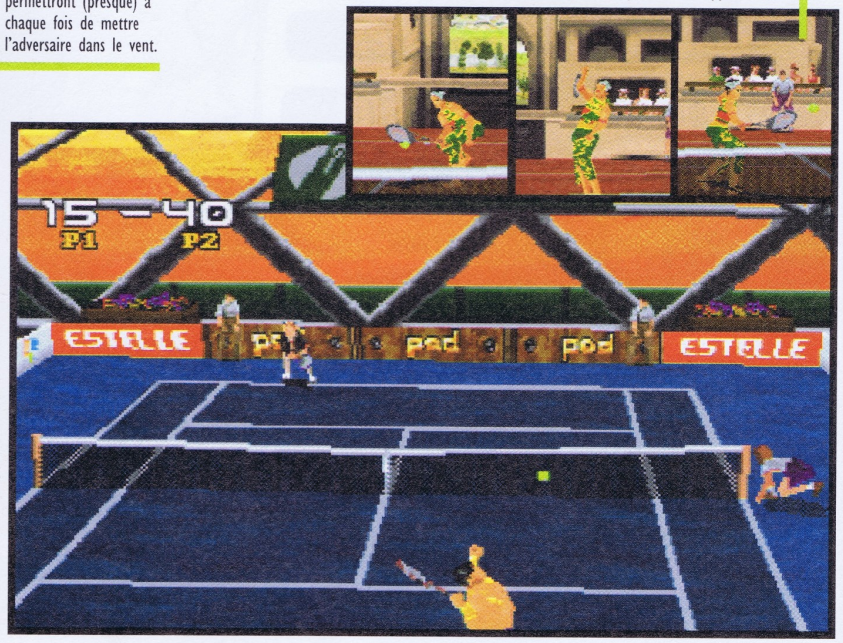
En vente chez votre marchand de journaux

TENNIS

Un, deux... et maintenant trois jeux de tennis sur Saturn, le catalogue reste encore assez limité mais la qualité nous importe plus que la quantité. Avec cette nouvelle simulation, on approche (peut-être) de la perfection.

Il sera possible de déclencher des coups spéciaux qui vous permettront (presque) à chaque fois de mettre l'adversaire dans le vent.

Smash, volée de revers ou volée amortie, tout devient possible dès que l'on se familiarise avec le système de frappe de balle.



De superbes échanges

et des accélérations violentes, le tout en 3D, voilà ce qui figure au menu ! Résolument arcade d'après l'éditeur, certainement parce que les joueurs peuvent balancer des coups un peu spéciaux, le jeu dispose en tout cas d'une dose de réalisme qui ne trompe pas. Voici une simulation de tennis comportant une animation des personnages fidèle à la réalité, grâce au système de «Motion Capture» et une frappe de balle qui donne un plaisir de jeu pour le moins intense. Après Virtual Open Tennis et Breakpoint Tennis, c'est sur les courts de Tennis Arena que vous allez faire péter les cordages !

Le tennis des pros

Balle liftée, balle coupée, coup droit, revers, lob, passing-shot, volée, amortie, ace..., tout est à votre portée ! Vous pourrez ajuster avec finesse la force et l'effet à donner à la balle. Il faudra néanmoins s'entraîner pour bien assimiler le système de jeu. Dans les premiers temps, les balles partiront un peu dans tous les sens et les montées au filet seront systématiquement vouées à l'échec. Ensuite, le plaisir de jeu deviendra immense tant les échanges croîtront en qualité ! Il sera simple de déporter l'adversaire vers la droite puis d'accélérer du côté gauche pour le mettre dans le vent. Envoyez une balle amortie, puis tentez le lob. On parvient même à réaliser des coups géniaux en déposant cette tendre petite boule de poils jaunes juste derrière le filet, dans un angle très difficile. Bref, c'est le délire et de plus on peut jouer en double !

Trois angles de vue sont proposés grâce à une caméra placée juste derrière le joueur, à trois hauteurs. Une vue un peu plus aérienne ou même un peu plus éloignée aurait été la bienvenue car le tennisman qui se trouve au premier plan ne voit pas bien sa ligne de fond de court (ni ses pieds), ce qui le handicape puisqu'il lui est impossible de savoir s'il peut utiliser un coup spécial. Pendant l'échange, en effet, il faudra surveiller votre joueur. Dès qu'une étoile apparaîtra sous ses pieds, c'est que vous pourrez ▶▶▶

ARENA

LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres caractéristiques en termes de puissance et de vitesse. Quatre hommes et quatre femmes au look différent sont disponibles au début.

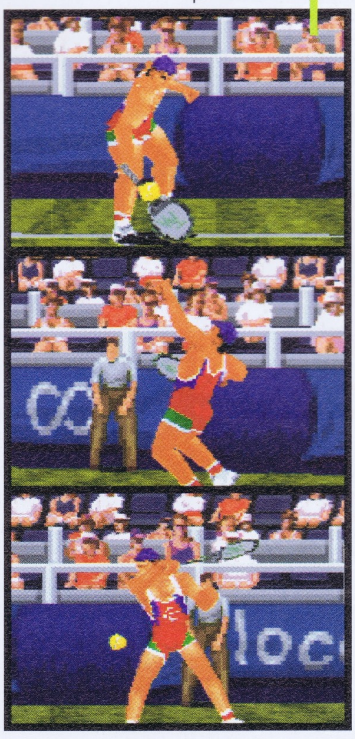
Ces deux personnages sont cachés.

▶▶▶ envoyer un coup spécial d'une grande rapidité. L'adversaire, s'il se trouve bien placé, pourra néanmoins renvoyer la balle. Chaque joueur possède un coup spécial propre ainsi que les coups spéciaux dont disposent les autres joueurs. Coup en rotation, coup à deux mains, les attitudes deviennent parfois carrément étranges (faire la roue avant de frapper la balle ou encore lâcher sa raquette, faire un tour à 360° avant de la reprendre et de frapper !). Même si ces techniques relèvent de l'utopie, elles apportent une touche d'humour et un intérêt supplémentaire car vous pourrez les utiliser pour remporter un jeu décisif...

Il y a du John McEnroe dans l'air !

Vous remarquerez tout de suite que les joueurs réalisent des mouvements d'une grande fidélité et adoptent un comportement des plus réalistes. Jeter sa raquette de colère, lever le poing ou se mettre carrément à genoux en levant les mains vers le ciel en signe de victoire, aller serrer la main de l'adversaire en fin de match, essuyer la sueur de son front, faire rebondir la balle avant de servir, faire tourner la raquette dans sa main ou encore sur son doigt, regarder fixement le cordage, agiter les jambes pour les dégourdir..., ils ont tout des vrais tennismen ! Vous les verrez même changer de côté ou tout simplement arriver sur le court. On a vraiment l'impression d'assister à une rencontre réelle, d'autant que l'ambiance se révèle très bonne, avec les réactions du public, les joueurs qui ponctuent d'un han ! sonore leurs coups déterminants ou une frappe de balle percutante. Le juge de chaise en revanche ne parle qu'anglais... Un côté encore plus réaliste aurait pu être obtenu si les joueurs avaient pu contester un point et si l'arbitre avait eu la possibilité d'infliger des pénalités, ou encore de faire taire les spectateurs un peu trop démonstratifs... Mais bon, Tennis Arena n'est pas encore parfait ! ▶▶▶

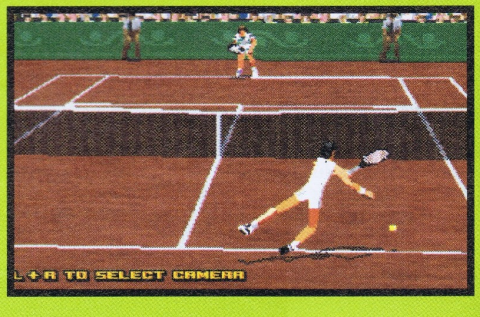
Ces quelques photos illustrent bien le réalisme des mouvements exécutés par les tennismen.



MATCH CONTRE

BREAKPOINT TENNIS

Tous deux développés par la même société (Smart Dog), ces jeux se ressemblent. Deux années ont passé entre-temps, ce qui a permis une nette (mais pas absolument concluante) amélioration. Tennis Arena apparaît tout de même sensiblement meilleur que son prédécesseur.



▶▶▶

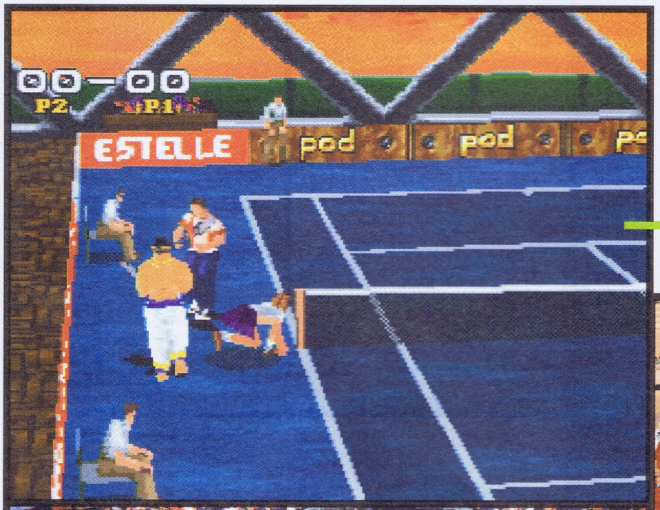
TENNIS ARENA

Le meilleur jeu de tennis

C'est vrai, Tennis Arena est la meilleure simulation de tennis sur Saturn. Pourtant, le jeu comporte quelques défauts. Alors que les textures des terrains sont bien réalisées, les décors, quant à eux, apparaissent plutôt pixélisés. Les juges de ligne ressemblent à des pancartes et le public n'est pas mieux loti. De plus, les différences de rebond de la balle en fonction des surfaces (terre battue, gazon, Rebound Ace...) ne sont pas vraiment perceptibles. Les déplacements des joueurs sont plus ou moins rapides en fonction de leur morphologie et manquent un peu de fluidité. Cela se ressent surtout lorsqu'il s'agit de monter au filet et de se placer avec précision. Là, ce n'est pas facile (mais pas impossible non plus) ! Dommage également que l'on ne rencontre pas de vrais joueurs et qu'il ne soit pas possible de participer à de véritables tournois pour faire progresser son poulain au classement ATP, par exemple. On peut jouer un match en simple, en double ou encore participer à un tournoi engageant de quatre à huit joueurs. Rien de plus ! En option, il sera tout même possible de choisir de jouer en un, trois ou cinq sets. Des statistiques sont proposées ainsi qu'un super Replay, image par image, sous quatre vues différentes. Maintenant, si vous pensez être vite lassé du jeu, détrompez-vous. Ces petits défauts s'oublient rapidement tant le jeu a de qualités. ■

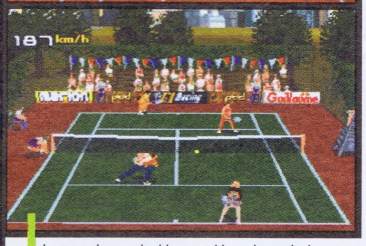
FRANCIS

CINQ TERRAINS SONT ACCESSIBLES ET UN SIXIEME EST CACHÉ



Changement de côté ! Le comportement des joueurs est fidèle à la réalité. Certains s'énervent parce qu'ils ratent des points et jettent leur raquette au sol. Il leur arrive aussi d'exprimer leur joie. En fin de match, ils se serreront tout de même la main.

Lors du service, ajustez la force et l'effet pour réussir des aces.



Les matchs en double sont bien plus animés car la balle circule plus rapidement.

Aucun problème pour monter au filet mais il faut ensuite conclure d'une volée ou d'un smash...

À tout moment, il vous sera possible de demander un ralenti des dernières secondes de l'échange. Quatre angles de vue sont proposés.

L'ordinateur réalise automatiquement des changements de côté, tout comme dans la réalité. Vous pourrez néanmoins choisir de jouer en arrière ou en avant-plan.

LES PLUS

Le système de frappe de balle autorise des coups très variés et très surprenants dès que l'on y est habitué. Cela donne du très beau tennis à l'écran !

LES MOINS

Il n'y a pas de mode de jeu pouvant faire progresser notre joueur dans une hiérarchie. On rencontre de petits défauts par-ci, par-là qui auraient pu être évités...

EN RÉSUMÉ

La puissance de Tennis Arena tient en deux points : un toucher de balle agréable et une animation réaliste des tennismen. Cette simulation manque encore un peu de profondeur et de finalisation mais reste en tout cas la meilleure simulation de tennis sur Saturn. Les adeptes l'apprécieront à sa juste valeur.

GENRE :	SIMULATION SPORTIVE
ÉDITEUR :	UBI SOFT
AUTRES STANDARDS :	PLAYSTATION/PC
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	DIFFICILE
NOMBRE DE TENNISMEN:	8 + 2 CACHÉS
NOMBRE DE JOUEURS :	1 À 4
CONTINUES :	NON
SAUVEGARDE :	NON

SON : 16/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 16/20

89%

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam - 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS - (M° Jussieu)
Tél : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS - (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS - (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél : 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE - 91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc - Nat. 10
92100 BOULOGNE - M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél : 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

CRETEIL (94)
5 r. du G.Leclerc - 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICÊTRE
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél : 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE-VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

490F
OCCASION +40F DE BONS D'ACHAT CADEAU

MANETTE ANALOGIQUE
199F

MEMORY CARD 8 MEG
299F

ADAPTATEUR UNIVERSEL
149F

THE HOUSE OF THE DEAD
469F

WINTER HEAT
349F

ATLANTIS
349F

FIFA 98
349F

LAST BRONX
329F

MANX TT
329F

NBA ACTION 98
329F

PGA TOUR 97
69F

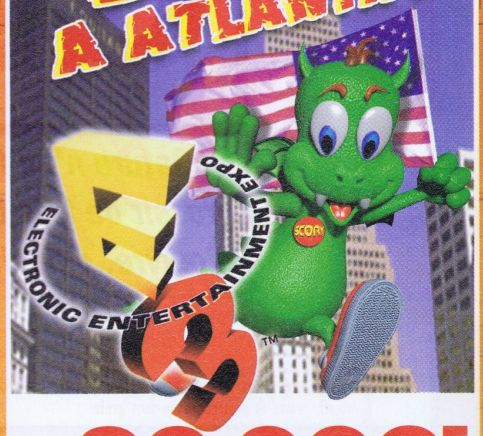
QUAKE
299F

SOVIET STRIKE
79F

VIRTUAL ONE
119F

PANZER DRAGOON RPG
349F

GAGNEZ DES SEJOURS POUR LE SALON DE L'E3 A ATLANTA !!!



ET 20 000F EN BONS D'ACHAT

EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS ORGANISE PAR SCORE-GAMES

BULLETIN DE PARTICIPATION DISPONIBLES DANS TOUS LES MAGASINS SCORE-GAMES.

EXTRAIT DU REGLEMENT : CONCOURS DU 01/04/98 AU 30/04/98, PARTICIPATION SANS OBLIGATION D'ACHAT. DEUX VOYAGES D'UNE VALEUR DE 11000F AINSI QUE 20000F EN BONS D'ACHAT SERONT DISTRIBUÉS APRÈS TIRAGE AU SORT. REGLEMENT DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS ET DEPOSE AUPRES DE : ETUDE ALVEQUE, 28, Bd SEBASTOPOL, 75004 PARIS.

BURNING RANGERS

349F

3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2,23F/mn

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal..... Date de Naissance...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				.....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				.....F
TOTAL A PAYER				

❑ Chèque ❑ Mandat

❑ Carte bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOS

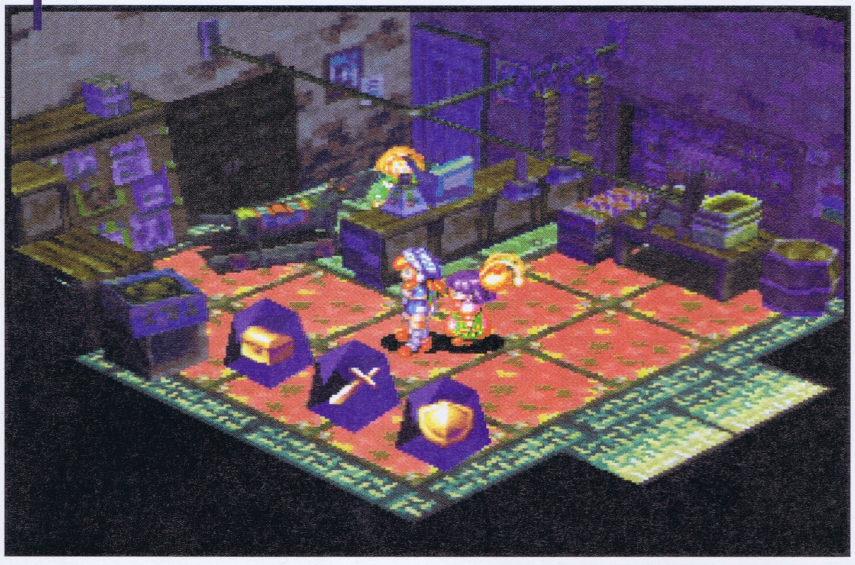
RC B 385215603 MEGA FORCE AVRIL 98

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PHOTOS RÉALISÉES À PARTIR DE LOGICIELS TOURNANT SUR CONSOLES.

GRANDIA

La Saturn n'en finit pas de nous surprendre. Ce dernier jeu de rôle vient grossir de très belle manière la liste peu fournie du genre. C'est un chef-d'œuvre, n'hésitons pas à le dire...

Ouverte sept jours sur sept et acceptant la carte de crédit, cette boutique propose objets, armes et protections en tout genre.



Grandia : grandiose...

Le jeu de mots était facile mais s'imposait ! D'abord à deux, puis à trois, le petit groupe d'aventuriers avides de sensations fortes que vous aurez l'honneur de diriger va vous faire découvrir un monde nouveau. Un monde en 3D, d'une complexité et d'un détail très poussés, entièrement texturé et dans lequel vous pourrez évoluer en totale liberté. Les boutons L et R de votre manette vous permettront de faire pivoter le décor autour de vous, fournissant ainsi un angle de vue de 360 degrés, idéal pour découvrir des passages ou des objets d'utilité variée. Finesse et coloration subtile des graphismes, fluidité de l'animation, atmosphère envoûtante, Grandia a plus d'un tour dans son sac ! Traité sur pas moins de deux cédéroms, le scénario vous conduira au-delà des frontières connues pour de très longues heures de jeu au cours desquelles dialogues, recherches (et surtout combats) conditionneront la longue et tumultueuse progression que vous devrez gérer au mieux.

Grandia, c'est plein de vitamines...

Grandia, qui surpasse aisément la concurrence, n'encourt pas la moindre critique (sauf si l'on prend en considération l'obstacle que constitue la langue japonaise). Les phases de recherche offrent l'avantage de proposer un personnage au déplacement simple, rapide, efficace - en un mot, agréable. Pas un blocage n'intervient au contact d'un mur ou d'une porte, par exemple... L'univers, quant à lui, est bien souvent traité d'une manière cinématographique, avec des mouvements de caméra en zoom avant ou arrière, qui vous présentent les lieux d'une manière extrêmement spectaculaire. Et sonne alors l'appel de l'aventure ! Derrière chaque porte que vous ouvrez, on trouve des gens aux caractères différents et des lieux d'une très grande richesse, dotant l'ensemble du soft d'un réalisme impressionnant. Dans les rues, bien plus animées de jour que de nuit, des badauds vous feront la conversation... Et l'humour est omniprésent, tant dans les dialogues que dans les graphismes ou l'animation. Quant aux phases de combat, leur déroulement ne laisse place à aucune ambiguïté. Toutes les informations nécessaires figurent à l'écran et les différents menus sont d'une ergonomie à toute épreuve. Sélectionnez l'heureux élu de votre attaque, utilisez s'il le faut des pouvoirs magiques, absorbez quelques potions afin de vous restaurer et contemplez le résultat à l'écran... Les flèches s'envolent sous vos yeux et les explosions retentissent de partout. Dommage cependant que les créatures ennemies n'apparaissent pas plus grosses à l'écran, pour encore plus de sensations et de spectacle. À la nuit tombante, les musiques (par ailleurs alléchantes) cèdent la place au grésillement paisible des grillons qui vous accompagnent dans votre randonnée nocturne. Quelle ambiance, nom de Dieu, quelle ambiance ! Grandia n'a de cesse de vous surprendre à chaque coin de rue... Comment lui résister, dans ces conditions ? ■

FRANCIS

Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, l'équipement des aventuriers est colossal. Vêtements, matériel de combat, objets magiques et potions en tout genre en font partie.

Grâce à cette lettre, vous vous faites passer pour un archéologue en mission. Enfin... je crois ! Tous les textes et dialogues étant en japonais, seuls ceux qui ont un bon niveau pourront apprécier le jeu.

MATCH CONTRE

SHINING THE HOLY ARK

Avec des textes en anglais, Shining est plus accessible. Le jeu se déroule en vue subjective et présente des combats un peu plus spectaculaires. Mais Grandia apparaît tout de même bien meilleur, avec un niveau de réalisation nettement plus élevé. Même en japonais, le plaisir de jouer est plus intense !

LES COMBATS

Chaque rixe vous rapportera un certain pécule, ainsi que des points d'expérience - ce qui vous permettra d'augmenter de niveau, et ainsi d'accroître vos performances.

Les ennemis étant visibles à l'écran, vous parviendrez parfois à les éviter en prenant vos jambes à votre cou.

Utilisez votre arme, un pouvoir magique, ou encore tentez de prendre la fuite si l'issue du combat vous paraît très défavorable...

Les attaques s'accompagnent d'effets spéciaux en tout genre, en fonction de la nature des armes utilisées.

Cette pyramide transparente va vous permettre de sauvegarder votre partie. On en trouve ainsi plusieurs, dispersées dans le jeu.

Dans les villes, vous pourrez à tout moment obtenir une vue générale des lieux. Extra-muros, en revanche, il sera nécessaire de trouver des panneaux spéciaux.

En train de rechercher une clé, vous ne tarderez pas à mettre la main dessus.

Peu à peu, de nouveaux territoires s'offrent à vous !

Votre maman tient cette taverne. Au premier étage se trouve la salle à manger. Plus haut, c'est votre chambre mais je ne vous la montrerai pas : elle est trop bordélique !

LES PLUS

Les rotations à 360 degrés, en 3D, sont fabuleuses et viennent nourrir notre sentiment de liberté. Quelle réalisation !

LES MOINS

Qu'il est frustrant parfois de ne rien comprendre, et encore plus de tourner en rond à ne pas savoir quoi faire ! La traduction française n'est malheureusement pas prévue...

EN RÉSUMÉ

Comment ne pas céder à l'appel de l'aventure ? Grandia est... grandiose, "atmosphériquement" prenant et d'une durée de vie considérable, avec ses deux cédéroms. Le jeu nous plonge dans un univers en 3D truffé de détails. Tout y est plaisant, agréable à l'œil — un délice de tous les instants pour ce jeu de rôle, le meilleur sur Saturn !

GENRE :	JEU DE RÔLE
ÉDITEUR :	GAME ARTS
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	2
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX :	N.S.
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON :	19/20
GRAPHISME :	18/20
ANIMATION :	17/20
MANIABILITÉ :	19/20
INTÉRÊT :	19/20

96%

Steep Slope Sliders a provoqué, en arrivant à la rédaction, autant de surprise et de remue-ménage qu'une avalanche en montagne. Il faut dire que le surf des neiges a de quoi faire rêver... Partir en hors-piste, s'enfoncer dans la poudreuse jusqu'au cou et sauter de hauteurs vertigineuses tout en se contorsionnant pour réaliser de belles figures, voilà des images que nous avons tous en tête. Le surf, un sport extrême pour tous ceux qui veulent défier le danger ! Tous les passionnés ont unanimement jugé le jeu extrêmement réaliste : il reproduit fidèlement les sensations de glisse. Dans ces conditions, vous imaginez bien le plaisir que l'on a ressenti en y jouant !

À notre grand désespoir, les jeux de sports d'hiver étaient jusqu'à aujourd'hui inexistants sur Saturn. Steep Slope Sliders comble ce vide et de belle manière !

Idéale pour améliorer ses performances et pour se mettre encore plus de pression, une option vous permet de faire la course contre le fantôme de votre tour précédent.

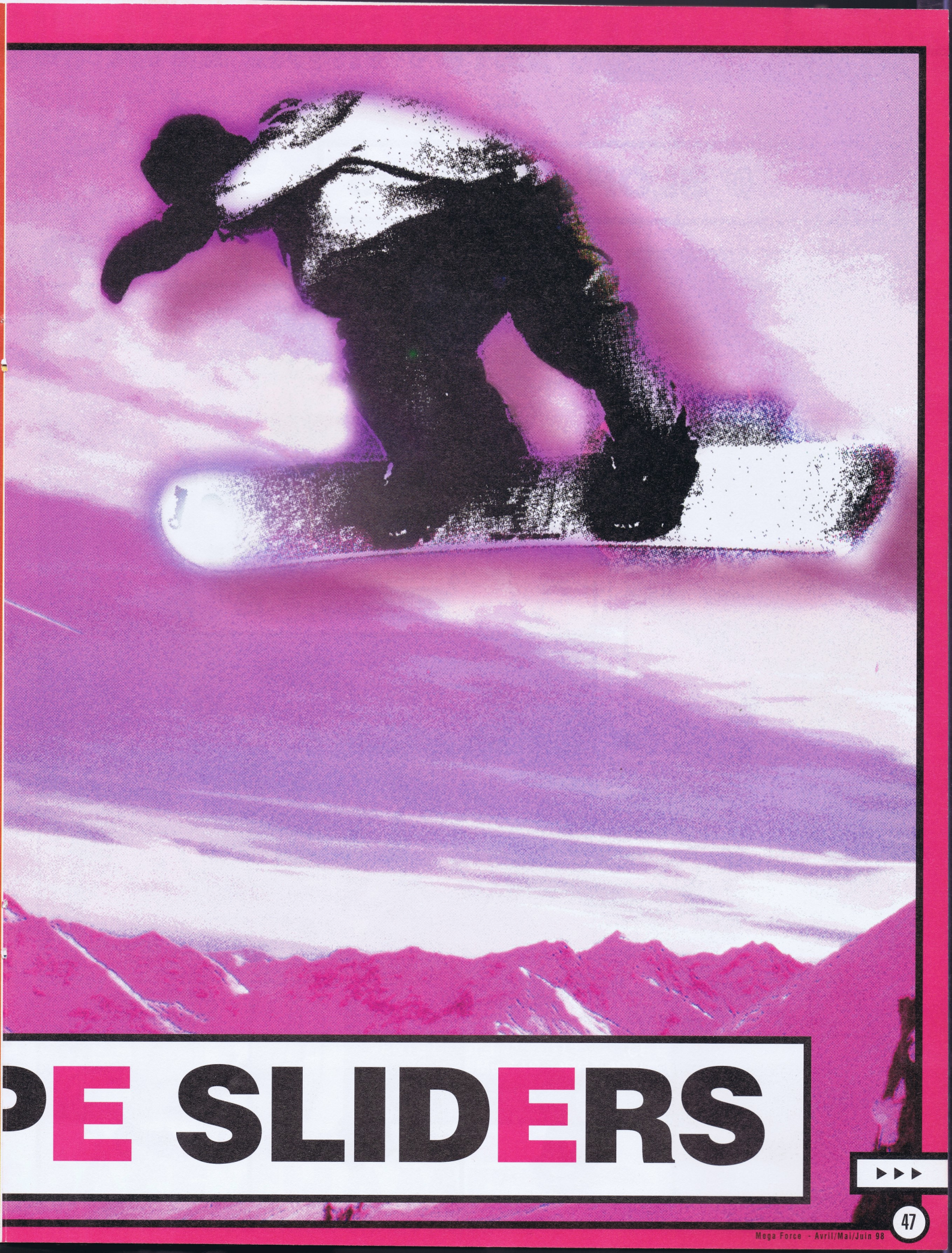
Vous remarquerez différentes couleurs de neige en fonction de sa qualité. Ici, c'est presque de la soupe !

Le surf au chaud

Plus besoin d'aller se cailler les miches au grand froid, le surf peut maintenant être pratiqué dans votre salon ! Steep Slope Sliders propose pour cela quatre types d'épreuves : les descentes extrêmes en hors-piste total, avec arbres et rochers au beau milieu des trajectoires ; le slalom géant entre des portes très espacées ; le parc de snowboard, où l'on doit faire preuve d'ingéniosité afin d'utiliser le relief et tout ce que l'on trouve d'autre pour réaliser des sauts ; et enfin le half-pipe, sur une piste en demi-tube propice aux compétitions de figures acrobatiques. Quatre types d'épreuves donc, et sept circuits au total, ce qui permet déjà de voir du pays (les courses se dérouleront en Russie, aux U.S.A., en Italie, au Canada, au Japon ou encore en Nouvelle-Zélande). Pour vous élancer sur ces pistes, quatre surfeurs sont proposés au début, chacun possédant son propre style de glisse et ses propres caractéristiques (vitesse, agilité).

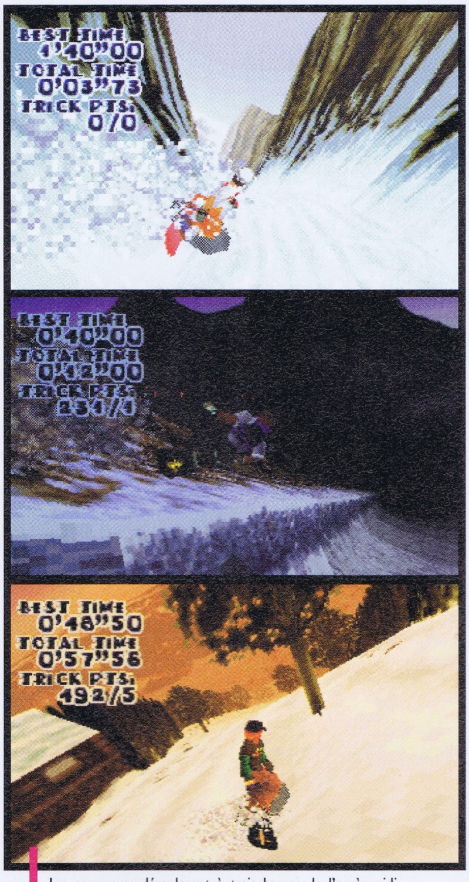
En réalisant le meilleur temps sur la piste Extrême 2, vous découvrirez un nouveau personnage, répondant au nom de «Boy». Sur la piste alpine, vous découvrirez «Racer». ▶▶▶

STEEP SLOP

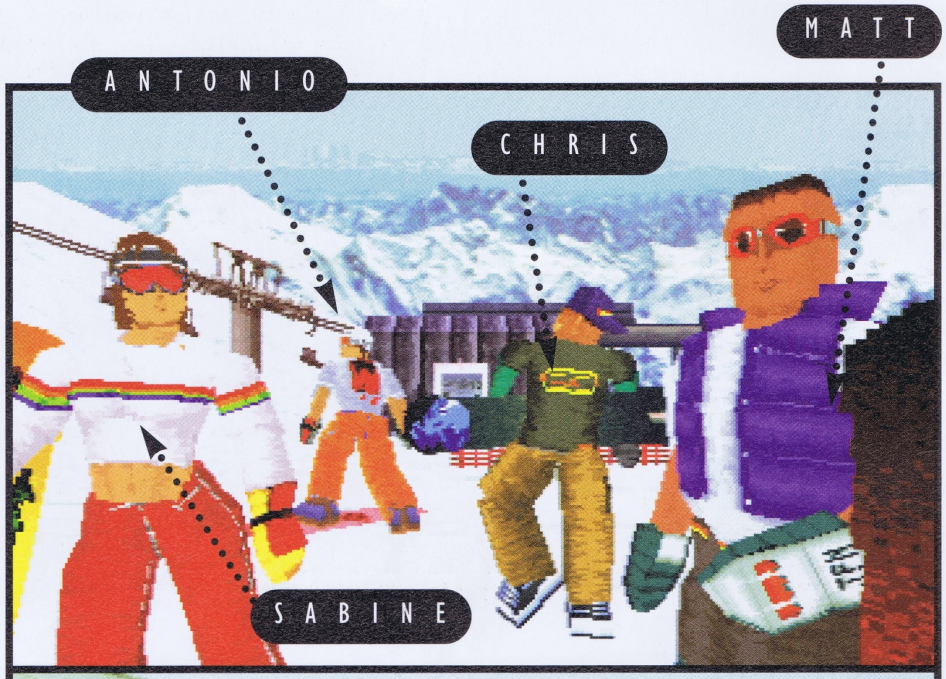


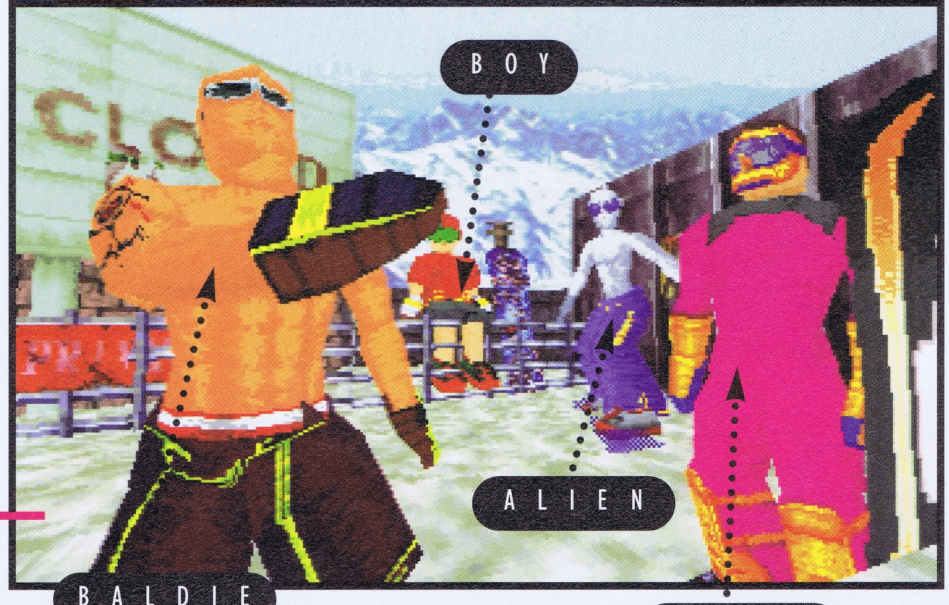
PE SLIDERS

STEEP SLOPE SLIDERS



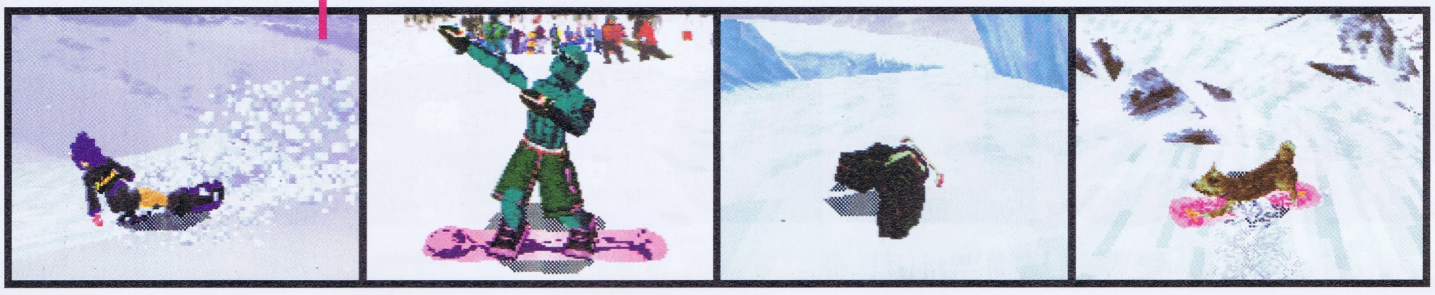
Les courses se dérouleront à trois heures de l'après-midi, en plein jour, de nuit ou encore au lever du soleil.





Quatre surfeurs sont disponibles au début du jeu. Par la suite, en fonction de vos résultats sur certaines pistes, quatre autres viendront s'y ajouter.

De nombreuses manipulations de manettes vous permettront d'obtenir des personnages très étranges : un chien, un vaisseau, voire une soucoupe volante (j'en passe, et des meilleurs)...



Les mouvements sont d'un réalisme fou. Regardez comment votre surfer se penche et touche presque la neige de la main.

Profitez du moindre talus, de la moindre bosse ou de tout autre élément qui pourrait vous servir à décoller dans les airs.

Les courses extrêmes vous feront faire des sauts vertigineux et des slaloms dangereux entre les arbres, les rochers, voire les maisons. Là, attention, vous allez perdre cinquante mètres d'altitude en quelques secondes !

Sur le circuit alpin, vous devrez passer à droite des portes rouges et à gauche des bleues. C'est un slalom géant !

▶▶▶ Enfin, en réalisant le meilleur score aux figures dans le parc de snowboard, c'est «Alien» que vous rencontrerez, et «Baldie» sur la piste de half-pipe. Quatre nouveaux personnages, donc ! Ensuite, en remportant une course avec chacun des huit sportifs, il sera possible de faire des manipulations de manettes afin d'obtenir quatre autres circuits. De même, de nouveaux «persos» bizarroïdes (soucoupe volante, chien, etc.) pourront être activés... Vu sous cet angle, Steep Slope Sliders ne manque pas de punch. On peut néanmoins lui trouver quelques petits défauts. Tout d'abord, le fait de ne pas rencontrer de mode Multijoueur. Participer à plusieurs à des runs de half-pipe aurait été très sympathique, tout comme la possibilité de jouer à deux simultanément. Enfin, le jeu ne possède qu'un seul niveau de difficulté. Néanmoins, on pourra disputer des courses contre son propre fantôme, ce qui sera particulièrement motivant pour des compètes contre la montre.

Hum, la neige a l'air un peu dure...

Et hop, c'est parti ! Immédiatement, les mouvements du surfeur pètent aux yeux tant l'animation est fluide et réaliste. Certes, parfois cela manque un peu de vitesse mais les sensations sont tout de même au rendez-vous. Les genoux légèrement fléchis, le personnage se balance en douceur dans un mouvement de godille parfaitement maîtrisé. De temps en temps, il est nécessaire de corriger l'orientation de la planche de surf à l'aide des boutons L et R de la manette, tout en continuant à actionner le paddle vers la droite ou la gauche pour incliner son corps. De cette manière, il est possible de prendre des virages très prononcés, dans un nuage de flocons ! Les textures de la neige ainsi que les paysages sont magnifiques, bien qu'il arrive que cela pixélise beaucoup, notamment lorsque l'on passe très près d'une maison par exemple. De même, il est possible de se retrouver bloqué après avoir percuté un arbre ou tout autre élément du décor. Mais en règle ▶▶▶

MATCH CONTRE

RIEN !

Seule et unique simulation de surf, Steep Slope Sliders règne en maître sur les pistes enneigées !

▶▶▶

STEEP SLOPE SLIDERS

▶▶▶ générale, la maniabilité se révèle excellente. Évidemment, il sera possible de sauter, d'agripper sa planche d'une main ainsi que de réaliser des sauts périlleux. Combinez ces techniques en y ajoutant des mouvements de rotation à l'aide des touches L et R, et vous obtiendrez une flopée de figures acrobatiques. Ah, quel plaisir de s'envoler et de tournoyer ainsi dans les airs ! Quel spectacle ! À la fin d'une course, on pourra la sauvegarder (six au maximum), puis utiliser des options de montage pour créer une sorte de film. C'est tout bonnement génial !

Steep Slope Sliders dégage un fun puissant et procure un plaisir incommensurable tant on fait corps avec la neige, bercé par onze thèmes musicaux allant du jive le plus speed à la mélodie la plus douce. De quoi devenir rapidement accro... ■

FRANCIS

Le parc de snowboard est truffé d'éléments permettant de faire des sauts, mais encore faut-il oser, comme ici, ce toboggan pour enfants !

Enchaînez le maximum de figures pour marquer le plus de points possible. Le nom de chaque figure s'inscrit à l'écran.

En plus des sept circuits accessibles immédiatement, quatre autres pouront être découverts.

ASTEROID

Laissez-vous aller et utilisez les tremplins pour effectuer de supersauts.

ARTIFICIAL VALLEY

Le couloir n'est pas bien large... Ça risque de faire des étincelles...

SOUTH POLE

Foncez en sautant habilement d'un iceberg à un autre.

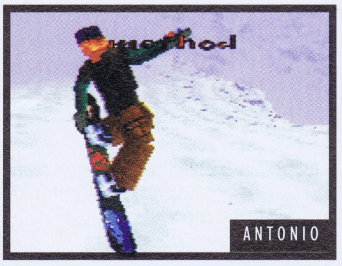
ASTRO PIPE

En raison de l'apesanteur, votre personnage restera longtemps en suspension, ce qui vous permettra de réaliser un nombre impressionnant de figures.

Sauvegardez vos plus belles courses, puis utilisez les options de la table de montage afin de créer le plus vertigineux des spectacles. Vous disposez pour cela de cinq positions de caméra, de huit angles, de trois distances, d'une option «Ralenti» et de vingt-cinq effets (filtre de couleur, effet stroboscopique, répétition, rotation de la caméra...). Choisissez pour chaque section de piste vos options et contemplez le résultat !

Il vous arrivera de vous étaler lamentablement dans la neige.

Chaque surfeur a son style. Voici un comparatif (sur deux mouvements uniquement) pour bien s'en rendre compte.



LES PLUS

Quel réalisme ! Les sensations de glisse sont parfaites et les sauts explosifs. Steep Slope Sliders est en plus d'une prise en main très accessible.

LES MOINS

Certains circuits sont un peu courts et un mode Deux Joueurs aurait vraiment été génialissime.

EN RÉSUMÉ

La Saturn est une console étonnante et ce jeu de surf en est encore une fois la preuve. Voilà une simulation d'un réalisme et d'un fun incroyables, qui permettra à ceux qui ne partent pas au ski (et même aux autres), d'éprouver de vraies sensations de glisse. Le jeu n'est pas parfait mais l'essentiel y est : le plaisir !

GENRE :	SPORT
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE PISTES :	11
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 16/20

91%

FIFA 98

En route pour la Coupe du monde

Seize stades internationaux sont représentés, ainsi qu'un terrain couvert... pour éviter à Ravanelli de s'enrhumer.

Fifa 98 est le jeu officiel de la prochaine Coupe du monde et se propose de vous faire vivre en avant-première ce grand événement sportif. Une lourde responsabilité pour l'éditeur, qui n'a pas le droit à l'erreur !

Depuis World Cup USA 94,

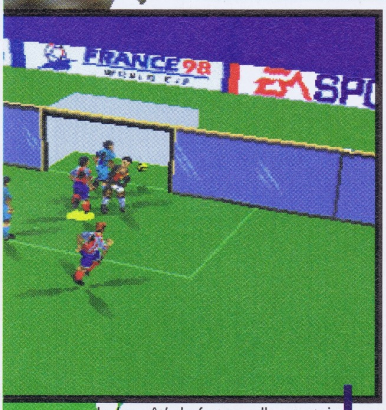
le jeu officiel de la Coupe du monde de ladite année, l'eau a beaucoup coulé sous les ponts, emportant par la même occasion toute une génération de consoles, si ce n'est carrément deux générations — avec les 8 bits et les 16 bits d'un coup ! Déjà, à cette époque, le jeu s'était imposé face à tous les autres. Il n'y a donc aucune raison de penser qu'il en sera différemment cette année. Pour un événement si important, il coulait de source qu'une attention toute particulière serait prêtée à la réalisation. Et c'est Electronic Arts, fort de sa longue expérience en matière de jeux de football, qui a décroché la licence de la Coupe du monde — bingo ! Les crampons ne vont pas tarder à vous démanger...

Fifa, champion du monde 98 ?

Autant le dire tout de suite, vous allez être surpris par bien des choses. Tout d'abord, l'ambiance n'aura jamais été aussi réussie dans un jeu de foot. Il faut dire que les commentaires en direct y sont pour beaucoup. En français, bien évidemment, et assurés par le duo Thierry Gilardi/David Ginola, ils sont d'une richesse incroyable et surprennent tant ils collent à merveille au déroulement du jeu (à quelques petites exceptions près, toutefois). Il est en tout cas épatant d'entendre les commentateurs épeler le nom des joueurs, donner leur avis sur les chances des uns et des autres, sur la réussite ou non d'un tir, d'une action, etc. Les dialogues sont si nombreux et si bien enchaînés, qu'on a réellement l'impression d'y être. La foule ne rate pas une occasion non plus de se faire entendre et les joueurs eux-mêmes laisseront échapper quelques onomatopées sur les tirs très puissants ou encore les accrochages un peu trop virils. En revanche, la frappe de la balle n'est pas assez audible à mon goût. Le tout produit en tout cas une ambiance captivante !

Seconde surprise du jeu, les mimiques ainsi que les gestes techniques des joueurs ! V'là comment ils s'la jouent, les gars... Et que je te dribble par la droite, et que je te dribble par la ▶▶▶

Un coup franc très dangereux ! Ajustez la direction et la hauteur, puis la force de frappe, pour surprendre le gardien.



Le bon côté du foot en salle : pouvoir jouer avec les murs. Les buts défilent généralement à grande vitesse.

À chaque carton, l'arbitre prend de gros risques car certains joueurs un peu trop agressifs tentent de l'intimider...

MATCH CONTRE

SEGA WORLDWIDE SOCCER 98

Bien plus complet et avec de gros défauts en moins (placement des murs plus cohérent, ambiance plus réaliste), Fifa 98 apparaît comme plus proche de la réalité et s'impose donc sans mal ! Plus intéressant, tout aussi simple et agréable à jouer, voici le jeu dont on rêvait tous.

▶▶▶

FiFA 98

En route pour la Coupe du monde

Quelle détente et quel amorti de la poitrine !

▶▶▶ gauche et hop ! le petit pont ou l'aile de pigeon... Un tacle par ici, un croche-patte par là, une accélération, un tir tendu, un centre, une reprise orientée de la tête, tout y passe et bien plus encore... Le bagage technique se révèle affolant et les rictus des joueurs font vraiment plaisir à voir. Quelle animation et quelle fluidité des mouvements ! Le ballon est soigneusement placé au sol pour tirer un corner, sur une touche la balle est ramassée à l'aide du pied et les signes de joie ou de déconvenue des uns et des autres sont trop drôles — si réalistes ! Voilà beaucoup de petits détails qui pèsent dans la balance... Le comportement du gardien est également assez imprévisible car il lui arrive de faire des erreurs, comme tout bon goalkeeper dans la réalité. Enfin, troisième bonne surprise du jeu : la jouabilité. On plante de ces buts... Les actions sont d'une rare variété et on a tout le temps de bien organiser son jeu, c'est fou ! Les «une-deux» se réalisent du bout des doigts et déclenchent des phases de jeu démentes, d'autant que la balle circule rapidement et avec précision. Quant aux tirs, c'est un vrai feu d'artifice ! On parvient à marquer dans toutes les positions et à toutes les distances. La documentation n'explique pas très bien le coup de l'effet mais à l'usage, vous vous apercevrez qu'il a été puissamment étudié. Préparez-vous à des coups francs et à des corners canon ! Réaliste, entraînant et formidable à jouer, Fifa 98 donne entière satisfaction.

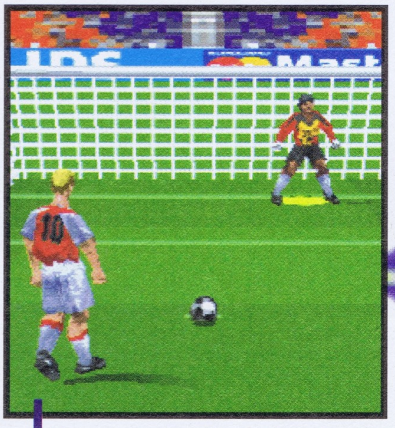
Le ralenti est une option très spectaculaire qui permet d'apprécier chaque but ou chaque belle action. Impossible en revanche d'en sauvegarder.

On a frôlé le 100 %

Au niveau des options et des menus, dont l'ergonomie est parfaite, Fifa 98 est aussi formidablement équipé. Outre le fait de retrouver une flopée d'options plus ou moins classiques (durée d'une rencontre, blessures, sévérité de l'arbitre, fatigue, niveau de difficulté, choix du stade, match en salle, conditions climatiques, etc.), plusieurs modes de jeu sont proposés. Match amical, Championnat, Entraînement pour plusieurs phases de jeu (coup franc, attaque, défense, penalties, corners), Tournoi de pénos, et bien évidemment Coupe du monde (des qualifications jusqu'à la phase finale), rien ne manque. De plus, une option de personnalisation permettra de créer des joueurs, de la tête aux pieds (modification de leurs attributs et changement de nom, si cela vous chante, inclus). Comportant le nom des équipes réelles et ceux des joueurs en exercice, Fifa 98 colle donc de près à la réalité.

Bel arrêt du gardien. Admirez la précision de l'animation...

La pression d'un simple bouton permet d'engager une technique de «une-deux» Vous passez le ballon à un coéquipier tout en conservant le contrôle de votre joueur. Déplacez-vous puis demandez que le ballon vous soit remis dans les pieds...



Sur les pénos, il sera possible de déplacer le gardien le long de la ligne de but — histoire de déconcentrer le tireur.

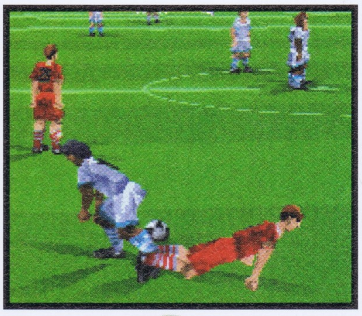
Mais que lui reprocher, alors ?

Quelques failles de réalisation comme le dessin des cages, un peu grossier, si bien qu'elles sont disproportionnées par rapport au gardien, dont la tête touche presque la barre transversale ! Les joueurs également, vus de très près, ne bénéficient pas d'une 3D impeccable. De plus, alors que l'animation des footballeurs est fluide, le scrolling de l'écran n'apparaît pas toujours aussi irréprochable. Il arrive même de constater un petit ralentissement de l'animation lorsque, sur un tir, le ballon rase un montant (ou la transversale) avant de finir dans les tribunes. Notons enfin que, parmi les huit vues proposées, deux ou trois seulement induisent véritablement un intérêt de jeu.

Autre point curieux, l'absence totale des intempéries. Le commentateur a beau dire «La neige tombe en ce moment !», on ne voit rien venir. Ces effets ayant été très critiqués dans la version PlayStation, il faut en conclure qu'ils ont été tout simplement éradiqués sur Saturn et ça n'est peut-être pas plus mal... Dernier petit point, les pelouses ne flashent pas. Sans textures, elles paraissent un peu fades, voire synthétiques. Mais vous l'aurez compris, ces riens ne vous empêcheront pas d'exécuter des actions géniales et de vous amuser comme jamais vous ne l'avez fait ! ■

FRANCIS

Les joueurs jonglent habilement avec la balle mais ne sont pas à l'abri d'un méchant tacle.



Modifiez les caractéristiques personnelles des joueurs, leur nom et même la couleur de leur tenue...

Centre, tête et but ! Ah non, le gardien a capté le ballon !

Le gardien a été obligé de plonger dans les pieds de l'attaquant, qui en chute presque !

Huit angles de caméra sont disponibles, ce qui suffit largement.

Le jeu de tête est simple à exécuter. Voilà une magnifique tête plongeante !

Le gardien n'est pas à l'abri des erreurs. Emporté par son élan, il est sorti de sa surface de réparation, ce qui vaudra un coup franc !

LES PLUS

On a plus que jamais l'impression d'être en plein match de foot, grâce au comportement des joueurs et à la variété des actions. Quel pied !

LES MOINS

Le scrolling aurait pu être un poil plus fluide et les pelouses mieux texturées...

EN RÉSUMÉ

Phénoménal ! J'ai presque envie de dire que Fifa 98 est la simulation parfaite mais on lui trouve cependant encore quelques petites failles... Il faut tout de même reconnaître que cette Coupe du monde a été traitée de manière très méticuleuse, à travers ce jeu qui est d'ailleurs le meilleur de tous les Fifa et même le meilleur tout court ! Ça, c'est de la simulation !

GENRE :	SPORT
ÉDITEUR :	ELECTRONIC ARTS
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :	3
NOMBRE D'ÉQUIPES :	361
NOMBRE DE JOUEURS :	1 À 8
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 18/20
INTÉRÊT : 16/20

95%

SATURN JAPONAISE

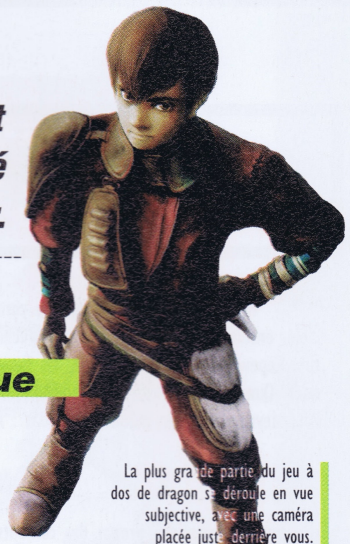
AZEL PANZER DRA

Pour lutter efficacement contre les boss, il faut tourner autour d'eux pour éviter leurs attaques et trouver leurs points sensibles.

On ne peut sauvegarder qu'à certains endroits... Il faudra les trouver, sinon vous devrez tout recommencer.

AGOON RPG

Après deux épisodes plutôt axés Shoot'Em Up, Sega lance un troisième volet des aventures de ce diable de dragon «Panzer». Plus riche, plus travaillé que ses prédécesseurs, Azel Panzer Dragoon RPG devrait vous étonner.



La plus grande partie du jeu à dos de dragon se déroule en vue subjective, avec une caméra placée juste derrière vous.

Ces ventilateurs géants vous empêchent de passer. Il faut trouver l'interrupteur pour les arrêter.

Le jeu s'ouvre sur une démo d'introdution cinématique

qui dure exactement dix-sept minutes (on a chronométré — on n'a que ça à faire !). Vous comprenez tout de suite pourquoi Sega a décidé d'utiliser quatre CD pour ce jeu... Dix-sept minutes, c'est très long pour une démo et c'est sans doute le record sur Saturn, d'autant qu'on en retrouve tout au long du jeu. Les autres sont nettement moins longues mais très nombreuses et de toute beauté. Bon, vous allez dire qu'un jeu vidéo, ce n'est pas une démo à regarder d'un air ébahi, c'est aussi une participation active ! Dans le cas d'Azel, c'est un RPG et voilà la deuxième surprise quand on lance le jeu. En fait, on commence à pied, on se promène et on découvre comment ça marche. Quand un élément se révèle intéressant, on peut placer un curseur de visée dessus et tirer. On déclenchera ainsi un mécanisme ou on obtiendra un objet contenu dans l'élément que vous avez visé. On retrouve ce système dans tout le reste du jeu, que l'on soit à dos de dragon ou à pied. Le jeu à pied laisse la place à une nouvelle démo, au cours de laquelle vous apprenez que vous avez été trahi par un collègue de chasse. Vous échappez in extremis à une horde d'animaux bizarres et un dragon volant vous sauve la mise. Il va d'ailleurs devenir votre compagnon de route, comme dans les épisodes précédents...

À cheval sur mon bidet

Chevauchant votre monture volante, vous partez ainsi à l'aventure et là, on retrouve l'ambiance des deux premiers épisodes, à savoir les décors en 3D. Mais avec cette différence qu'on peut aller où on veut. De plus, le dragon peut voler à 360 degrés, retourner sur ses pas, faire ce qu'il veut, c'est chouette la vie ! Le premier monde visité ne procure pas encore toutes les libertés dont on aimerait disposer puisqu'il s'agit, la plupart de temps, de traverser des canyons. Dans les mondes suivants, on pourra goûter pleinement cette faculté de voler à l'aventure car les espaces sont plus grands (désert, océan). De toute façon, vous en ferez l'expérience maintes et maintes fois : votre dragon peut accélérer, freiner, faire demi-tour et surtout monter ou descendre. Ça change du principe de progression des jeux précédents, dans lesquels les décors avançaient, et vous avec, sans qu'on puisse intervenir — on pouvait seulement tirer sur tout ce qui bougeait. Dans Azel, on se balade dans les canyons et à chaque fois qu'on aperçoit un élément intéressant, paf !, on le vise et on tire. En général, un bonus d'armes, de magie ou de santé est libéré et vient jusqu'à vous. Quand vous apercevez une porte dans la muraille, vous visez, vous tirez et votre dragon va automatiquement à cet endroit. En fait, cette méthode est la même que dans les premiers jeux, on appuie pour viser avec un curseur qui se locke sur la cible et on lâche le bouton pour envoyer la sauce. Sauf que maintenant, il ne s'agit plus d'arroser les ennemis en temps réel mais des objets, pour les déverrouiller ou autre chose. Pas de panique, les ennemis sont là, mais pas sous la même forme qu'avant.

Un système de combat innovant

RPG oblige, on passe la moitié de son temps à combattre, alors ne vous inquiétez pas pour ça. Et d'ailleurs, comment fonctionnent les combats dans Azel ? Très bien ! Les concepteurs du jeu se sont bien pris la tête pour inventer un système propre à la saga Panzer, sans déconcerter les amateurs de RPG. Ainsi, les combats arrivent aléatoirement : vous êtes en train de survoler une étendue d'eau par exemple et paf !, une meute de poissons-garous volants vous attaque. L'écran passe en mode Combat, comme dans tout bon RPG, avec à gauche, les différentes possibilités d'attaque et de défense, et en bas les jauges indicatives. Ces dernières permettent de connaître votre état de santé et votre capital de magie. On y découvre aussi trois autres jauges qui se remplissent petit à petit pendant le combat. Elles sont très importantes et font l'originalité du système. Contrairement aux autres ▶▶▶

MATCH CONTRE

PANZER DRAGOON 2

Le changement est tellement radical que, pour une fois, on ne peut pas reprocher à un éditeur (en l'occurrence Sega) de ne pas innover dans une suite. Certes, le jeu a perdu en action pure mais il a énormément gagné en profondeur de jeu : on ne le termine pas aussi rapidement ! Techniquement, on peut aller où on veut à 360 degrés, ce qui n'était pas le cas avant, les décors défilaient automatiquement, et ça, ça change tout !

▶▶▶

AZEL PANZER DRAGOON RPG

▶▶ RPG, Azel permet en effet de combattre avec une notion de temps réel. D'habitude, on se battait chacun son tour en choisissant une arme et une cible, ensuite les points de dégâts s'affichaient et on continuait jusqu'à extinction de vie. Dans Azel, on peut tourner autour des ennemis pour éviter leurs tirs. Cependant, quand on bouge, les fameuses trois petites jauges ne se remplissent pas. Il faut rester immobile et attendre qu'elles soient bourrées à craquer. Quand c'est le cas, votre puissance de feu devient maximale et vous pouvez ainsi tirer à plusieurs reprises. Là, on retrouve le RPG classique puisque vous devez choisir un mode de combat : Arme Simple, Super Arme, Magie Réparatrice, etc.

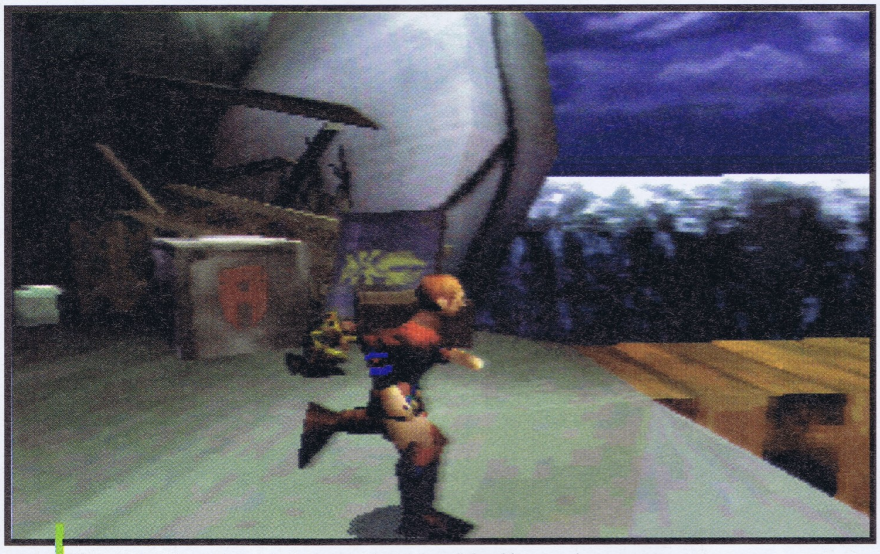
Le fond et la forme

Une autre remarque à propos des combats : lorsque vous tirez, vous avez la possibilité d'utiliser le fameux tir multiple avec lock-on de la saga Panzer Dragoon, c'est vraiment bien fait. Bref, si les combats sont basés sur une recette RPG, le fond et la forme ont changé. Le fond, parce qu'on combat en temps réel et la forme parce que ça bouge tout le temps, les voltiges du dragon et le vol des ennemis ne s'arrêtant jamais. Ce système génial permet aux débutants de jouer vite et de ne pas être saoulés par des menus trop compliqués. En même temps, il fait découvrir aux pros du RPG un nouveau genre de combat très motivant car une note est attribuée à la fin, avec des points d'expérience pour augmenter de niveau. Obtenir une bonne note ne sera pas facile, là réside le vrai challenge, mais cela n'empêche pas de pouvoir continuer à jouer... Côté technique, ce troisième épisode de Panzer ne déçoit pas, son ambiance paraît toujours aussi mystique et bien rendue. On se croirait dans un film d'Hollywood tant au niveau des décors qu'en ce qui concerne la musique symphonique, de toute beauté. Lesdits décors demeurent réalistes et on n'a de cesse de trouver des endroits inexplorés. La possibilité d'aller partout dans un monde gigantesque augmentera le plaisir de jeu. Enfin, une intrigue élaborée et une durée de vie considérable passionneront les aventuriers en herbe qui adoraient l'ambiance magique des deux premiers Panzer Dragoon... ■

OLIVIER PRÉZEAU

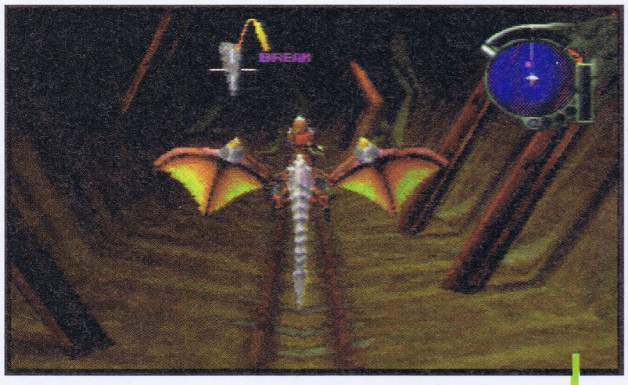
Azel se déroule de manière différente selon les phases de jeu. On peut très bien marcher et découvrir des lieux à pied comme dans un RPG classique.

Quand vous arrivez devant une porte, il suffit de la viser et de tirer une salve pour l'ouvrir. Une séquence cinématique montre alors le dragon qui entre par cette porte.



Qu'on soit à pied ou à dos de dragon pour étudier les lieux, il faut faire passer le curseur un peu partout et tirer quand il change de couleur.

Lors d'un combat, la vue peut être de profil ou de derrière. Quoi qu'il en soit, on peut tourner autour des ennemis et surtout, les combats se déroulent à pleine vitesse.



Ce boss n'est pas très malin puisqu'il vous fonce dessus par intermittence. Vous perdez des points, mais lui aussi car il s'écrase toujours contre la paroi située derrière vous.

De nombreux tunnels raccordent les différents endroits du jeu. En général, il ne s'y passe pas grand-chose.

Même s'il s'agit d'un RPG, on tire et on vise comme dans les épisodes précédents mais maintenant, ça ne sert qu'à ouvrir des passages ou gagner des bonus.

Quand un combat est terminé, on vous donne une appréciation («Very good», «Excellent»,etc.). Elle vous permet de gagner plus ou moins de points d'expérience.

LES PLUS

Quatre CD ; une aventure très longue, des décors hollywoodiens sur votre Saturn... Et un système de combat génial.

LES MOINS

Le shoot, c'était pas mal quand même...

EN RÉSUMÉ

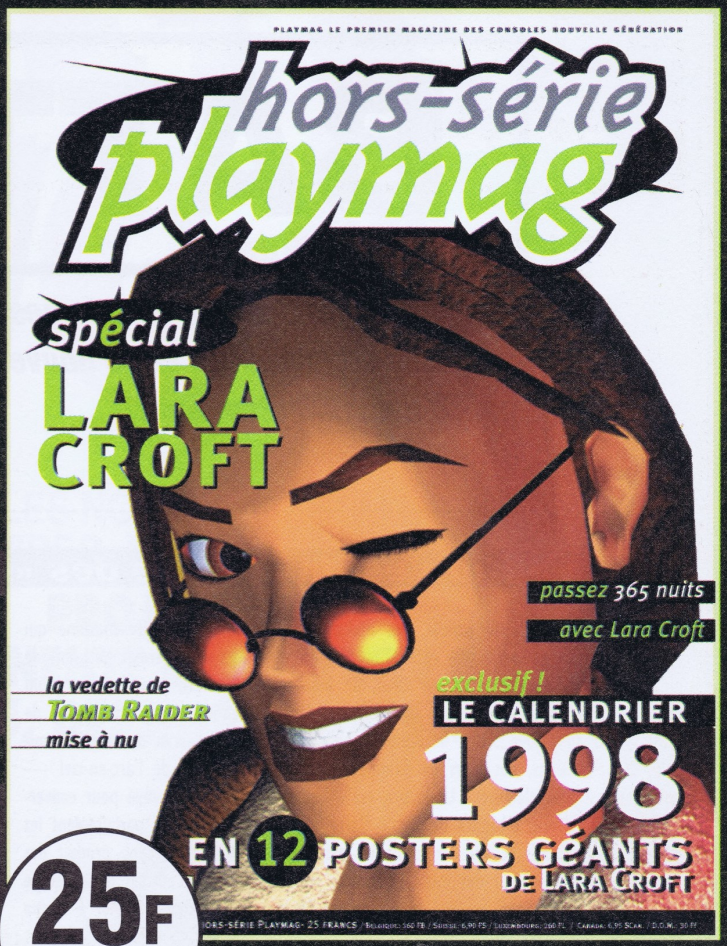
Azel Panzer Dragoon RPG est un défi réussi de la part de Sega, qui pouvait décevoir dans cette affaire les amateurs d'action et de shoot'em up en se tournant vers le RPG. Au Japon, ce risque aurait été nul car tous les joueurs sur Saturn adorent les RPG. Chez nous, c'est différent, mais ça fonctionne bien car le jeu est conçu pour des débutants. Le système de combat, bien pensé, fait intervenir le temps réel et constitue une innovation. Comme le jeu conserve l'univers génial des Panzer précédents, avec des graphismes exceptionnels et une bande sonore de qualité, n'hésitez pas à vous le procurer !

GENRE :	JEU DE ROLES
ÉDITEUR :	SEGA
AUTRES STANDARDS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	OUI

SON : 16/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 17/20

90%

NOUVEAU



25F SEULEMENT

LES MURS DE VOTRE CHAMBRE VONT VOUS DIRE

MERCI !

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BATTLE GAR

Particulièrement douée dans la gestion des sprites, la Saturn va une fois de plus nous étonner avec cette nouvelle production. Un Shoot'Em Up classique mais ô combien étonnant...

La Saturn est la console des «hardcore gamers»,

des maniaco-dépressifs du paddle, des otakus gavés aux RPG, c'est la machine qui tue ! Battle Garegga ne va pas contredire ces faits établis et vous permet, une fois de plus, de titiller l'arcade gratis (en direct de votre salon douillet), pour le plus grand plaisir de vos proches. Un petit shoot'em up d'arcade, ça fait toujours un peu de bruit quand on y joue... Une floraison de belles couleurs sur l'écran de la télé familiale, des explosions, des murs de flammes et toutes les nuances de l'arc-en-ciel — qui pourrait s'en plaindre ? La Saturn est vraiment la machine de rêve pour convertir ce genre de jeu. L'éditeur de Battle Garegga, Raizing, en assume parfaitement les implications, puisque ce titre ne constitue pas son coup d'essai. Raizing produit des jeux d'arcade, et surtout des shoot (mais pas seulement). C'est d'ailleurs cette équipe qui a créé Bloody Roar, un jeu de baston en 3D qui n'avait rien à envier à Virtua Fighter ou à Dead or Alive...

Des spécialistes pour des spécialistes

Mais le genre favori de Raizing, c'est évidemment le shoot, avec des titres légendaires comme Layer Section, sorti en février 1996 ou Sokyu Gurantai, révélé en mars 1997 — deux titres d'arcade adaptés sur Saturn. Aujourd'hui, le dernier bébé de cet éditeur (en arcade) se nomme Armed Police Batrider mais sur Saturn, la nouveauté du moment, c'est Battle Garegga, un shoot qui s'inspire à la fois de la science-fiction et des avions de guerre actuellement en exercice. En fait, c'est une anticipation quasiment non aristotélicienne, de la SF paradoxale et presque contemporaine, comportant un zeste de Space Opera et des décors dix-neuvième. Si l'on excepte l'univers choisi, ce qui compte le plus dans un shoot, ce sont les graphismes. Techniquement, Battle Garegga figure dans le haut du panier des réalisations en 2D du moment, sans utiliser de cartouche mémoire comme X-Men vs Street, un jeu pourtant de grande classe ! Avec ces effets de zoom, de rotation, ces milliers de petits sprites qui grouillent et ces décors de fond bourrés de détails qui scrollent sans ralentissement, la Saturn donne son maximum. Même avant l'arrivée d'un boss, l'action est exacte au rendez-vous dans Battle Garegga — on ne s'ennuie jamais !

Hyper-jouable, le truc !

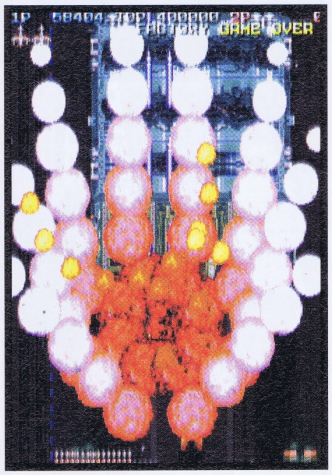
Autre point important pour un shoot, la jouabilité : dans ce jeu, elle est réglée au millimètre, ce qui veut dire que les collisions sont précises à 100 % et que votre vaisseau ne va ni trop vite, ni trop lentement (comme c'est malheureusement le cas dans certaines conversions faites à la va-vite). Côté durée de vie, si vous choisissez les modes Easy et Normal, vous finirez relativement vite mais en mode Hard, (à jouer obligatoirement), vous allez pleurer ! Le nombre des niveaux n'est pas très élevé mais heureusement, les deux derniers stages sont énormes, avec trois sous-niveaux chacun. Bref, si vous aimez le genre, c'est le dernier produit 2D à la mode sur Saturn...

OLIVIER PRÉZEAU

Les boss de Battle Garegga sont encore plus gros que ceux de Sokyu Gurantai (il fallait le faire). Pour vaincre celui-ci, par exemple, il faudra lui tourner autour.

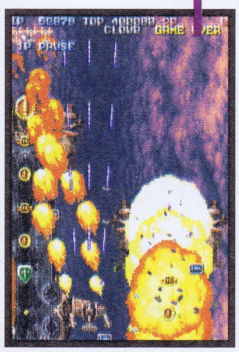
On pourrait croire que le plus difficile dans un shoot d'arcade, c'est d'éviter les gros tirs ou les bombes mais non, les tirs croisés sont les plus difficiles à éviter, aussi mince que soit leur angle de convergence.

De superbes effets de foudre et de décharge électro-magnétique viennent traverser l'écran de part en part, pour le plus grand plaisir des amateurs d'effets spéciaux sur Saturn.



EGGA

Les effets de feu et de flammes ont été poussés au maximum dans ce jeu. On se demande bien ce qu'il sera possible de créer de plus impressionnant la prochaine fois.



Sorte d'avion hybride (à placer entre le F-117 furtif américain et une création de Léonard de Vinci), cette aile delta rappelle que l'univers de Battle Garegga baigne dans le Space Opera.

Un peu comme dans Street Fighter 2, on peut lancer des coups spéciaux style «mille mains», en remplaçant les doigts par des missiles. Ici, l'écran en est complètement rempli et vous êtes la cause de tout cela !

EN RÉSUMÉ R

Battle Garegga est le reflet des progrès que les programmeurs ont accomplis en matière de shoot'em up : vous pouvez chercher les ralentissements ou les clignotements, il n'y en a pas ! Et pourtant, ce jeu se présente comme un déluge de sprites et d'effets spéciaux. Un excellent jeu de tir en 2D qu'il ne faut rater sous aucun prétexte si vous n'en possédez pas encore un de ce type sur Saturn.

GENRE :	SHOOT'EM UP
ÉDITEUR :	ELECTRONIC ARTS JAPAN
AUTRES FORMATS :	NON
NOMBRE DE CD :	1
DIFFICULTÉ :	MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUES :	OUI
SAUVEGARDE :	NON

SON : 14/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRÊT : 14/20

82%

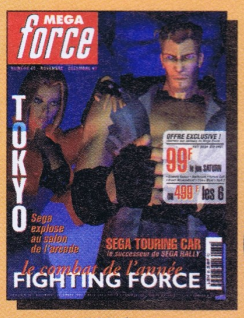
COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

N°56

N°57

N°58

N°59

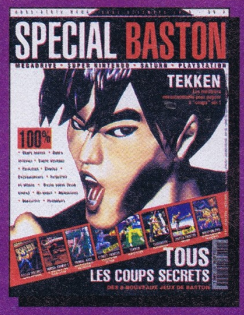


N°60

N°61

LES HORS-SÉRIES

H 1



H 2

H 4

BON DE COMMANDE

À découper ou à recopier et à renvoyer sous enveloppe affranchie à MEGAPRESS • Réassort • 6, Bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex

Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE

(Les N°9 et 34 sont livrés avec une cassette vidéo SEGA)

Au prix de 45F l'unité (France-Port compris)
Au prix de 55F l'unité (Étranger-Port compris)

(à multiplier par le nb. d'ex. commandés)

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code Postal ..... **Ville** .....

Âge ....

N° .....

Je joins un chèque de.....F à l'ordre de MEGAFORCE MF 62

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

Ailleurs & maintenant

Avoir une vision globale du monde des jeux vidéo est un élément très important dans la vie d'un joueur ; c'est précisément le but de cette rubrique. Alors, n'hésitez pas à la dévorer.

BLOODY ROAR

PlayStation

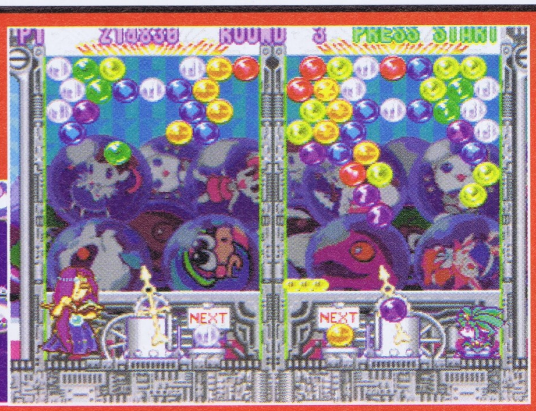
Avec Bloody Roar, la baston prend une nouvelle dimension, celle de la transformation : huit persos proposés dans le jeu peuvent se transformer en «manimaux» durant un combat et accroître ainsi leurs capacités. Côté maniabilité, ce jeu de Hudson plaira également aux néophytes, les coups spéciaux sortant assez facilement. Autant le dire tout de suite, Bloody Roar fait honneur à son nom et vous entraînera dans un univers sanglant, tout en 3D et en haute résolution pour les persos. La réalisation ne reste pas en rade, grâce aux effets de lumière splendides, aux graphismes travaillés, à une animation sans faille, une sensation d'impact excellente et des Replays d'une qualité jamais égalée auparavant. Bien entendu, les modes de jeu sont nombreux et variés, sans compter les cachés, auxquels vous accéderez en finissant le jeu dans tous les sens. Enfin, en plus de cela, de nombreuses options, secrètes elles aussi (nouveau ring, big arms...), complètent le tableau d'un jeu qui prend une grande ampleur en mode Deux Joueurs (l'éclate totale). En conclusion, malgré le petit nombre des persos et des boss cachés, Bloody Roar apparaît sans conteste comme un des meilleurs jeux de baston du moment. À essayer absolument !

Ho Utsumiya

GENRE : BASTON • ÉDITEUR : HUDSON • NOTE : 4/5

BUST A MOVE 3DX

PlayStation



Bust a Move, c'est le genre de jeu que l'on adore ou que l'on déteste. En général, les gens ont plutôt tendance à adorer... Il en est de même pour cette version 3DX, qui n'apporte pas de grandes innovations mais simplement de petits plus, renouvelant suffisamment le soft pour qu'on ait envie de s'y remettre (et pour rendre désuet Bust a Move 2). LA nouveauté, c'est la possibilité de faire rebondir la boule sur le haut de l'écran, ce qui offre de belles perspectives de jeu. De plus, cette version est dotée d'un éditeur de niveaux (il existait déjà sur Bust a Move 2 Saturn) qui permet de «fabriquer» ses propres tableaux). Plusieurs modes de jeu, et toujours les différents modes Deux Joueurs qui rendraient hystérique le plus zen, le plus intello et le plus pignoleur des joueurs PC (c'est dire !!!), vous attendent au tournant. Sans doute un des titres les plus conviviaux du monde, excellent pour animer des soirées entre potes, même pour ceux qui n'aiment pas les jeux vidéo.

Kharmo

GENRE : PUZZLE GAME • ÉDITEUR : TAITO • NOTE : 4/5

CHILL

PlayStation

Quelle différence y a-t-il entre les jeux de ski Saturn et les jeux de ski PlayStation ? Eh bien, sur Saturn, il y en existe très peu mais ils sont excellents (Steep Slope Sliders). Sur PlayStation, il y en a un petit paquet mais il y a beaucoup de m... La preuve ? Chill sur PlayStation... Commis par Silicon Dreams pour Eidos, ce jeu propose cinq parcours (dont deux cachés) très longs, assez fins graphiquement mais aussi assez pauvres. Quant à la maniabilité, elle est lourde, molle et ne permet pas de jouer de façon instinctive. Résultat : un intérêt au ras des pâquerettes, surtout en regard des autres titres qui relèvent d'un esprit semblable sur la machine Sony. Les sensations de glisse sont limite et les figures n'emballent personne. Bref, rien de folichon, sauf peut-être le mode Deux Joueurs (avec écran splitté), mais ça fait un peu cher pour un simple mode de jeu.

KHARMO

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : EIDOS • NOTE : 1/5

WARHAMMER, DARK OMEN

PlayStation

Dark Omen est le second jeu d'une série reprenant l'univers de Warhammer, le jeu de plateau éminemment connu. Gérez vos régiments et partez exterminer les peaux-vertes (orques) ou encore les armées de morts-vivants à la solde d'un quelconque seigneur des ténèbres. Le premier volet souffrait de nombreux défauts, que la deuxième version a résolus dans les grandes lignes, malgré une difficulté telle qu'il vous faudra quand même jouer plusieurs fois une même mission pour arriver à vos fins. Sinon, que ce soit par l'ambiance du jeu (les musiques et tutti quanti) ou encore le scénario, Dark Omen satisfera les amateurs de jeux de stratégie et d'univers "warhammériens".

HO UTSUMIYA

GENRE : STRATÉGIE • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • NOTE : 3/5

DEATHTRAP DUNGEON

PlayStation

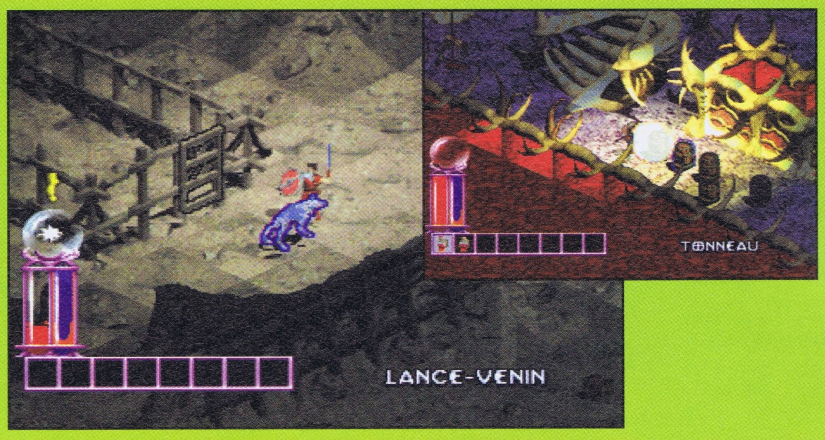
Deathtrap Dungeon est un jeu d'aventure / recherche / action en 3D, tiré d'un célèbre «livre dont vous êtes le héros». Dans un univers de type Heroic Fantasy, votre mission (dans la peau d'un héros ou d'une héroïne) sera de venir à bout d'un donjon labyrinthique. Éviter les pièges, tuer des ennemis, résoudre des énigmes, trouver des clefs, des points de sauvegarde et éviter de mourir à chaque coin de couloir : tel sera votre lot quotidien, dans ce jeu au concept très intéressant mais à la réalisation obsolète. Graphismes grossiers, animations ridicules et bugs seront aussi de la partie. Dommage car cela nuit au titre. À l'heure des Tomb Raider II (du même éditeur), une réalisation aussi maladroite devient pratiquement rédhibitoire. Pour le reste, c'est maniable, on trouve des tonnes d'armes de poing, d'armes de jet, d'artefacts, de magies qui viendront à bout de la cinquantaine d'ennemis différents et du dédale. Gamberge et muscles devront donc être utilisés à bon escient si l'on veut en sortir à peu près indemne...

KHARMO

GENRE : RECHERCHE/ACTION • ÉDITEUR : EIDOS • NOTE : 3/5

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

DIABLO — PlayStation

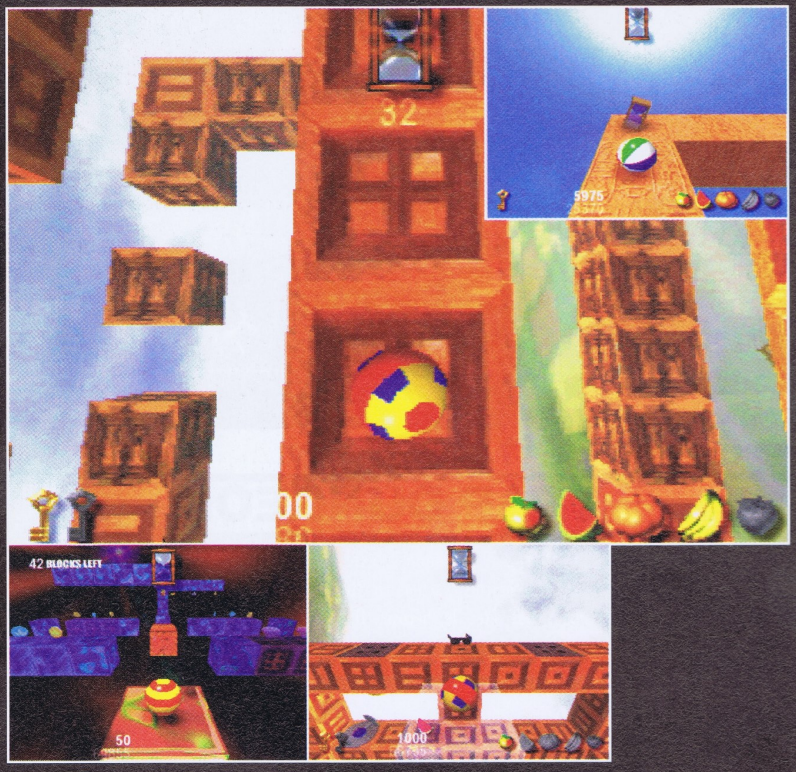


Les possesseurs de PC ont sans doute eu vent d'un certain Diablo, qui fit effectivement fureur sur cette plate-forme et hante encore maintenant les réseaux connectiques ou Internet (pour un multijeu en connexion, j'entends). Eh bien, une version PlayStation vient de voir le jour. Le principe étant le même, vous pourrez partir trancher des monstres divers en choisissant votre perso parmi trois possibles (guerrier, mage ou archer) dont les niveaux augmenteront au fil du jeu. Les seize levels seront différents à chaque partie ou intrusion et le jeu ne vous proposera qu'une seule chose : détruire à tout va. Le seul et tragique problème de cette version est l'absence de... réseau (forcément !). Seul ou même à deux (dans ce mode, vous jouez sur le même écran en faisant ami-ami), le jeu présente beaucoup moins d'intérêt qu'une éventuelle partie à huit ou plus sur PC (via Internet par exemple). Bref, il perd de son fun et ne plaira qu'aux accros du genre (et encore, il y a mieux !).

Ho Utsumiya

GENRE : ACTION • ÉDITEUR : BLIZZARD • NOTE : 2/5

KULA WORLD — PlayStation



Kula World est un puzzle game imaginé par des développeurs suédois. D'un principe fondamentalement novateur, il vous met dans le cuir d'un ballon qui doit trouver son chemin sur un parcours en 3D. Vous pourrez aller sur toutes les facettes des colonnes qui servent de supports, mais avec certaines contraintes. De plus, de nombreux pièges disposés sur le chemin seront à éviter. Bref, un concept intelligent, inexplicable en quelques lignes mais très facile d'accès, dès qu'on a la manette en main. Un titre donc esthétiquement satisfaisant, techniquement irréprochable et au principe bien chiadé. Tout cela serait parfait si le jeu ne devenait pas un peu trop obscur et répétitif au bout d'une vingtaine de niveaux. Bref, il ne manque à Kula World qu'un tout petit rien, une touche finale qui procurerait davantage de fun et donnerait envie de jouer et de rejouer encore...

Kharmo

GENRE : PUZZLE GAME • ÉDITEUR : SONY • NOTE : 2/5

GEX 3D — PlayStation

La première version de Gex, en 2D, ne fut pas une création inoubliable... Les programmeurs ont donc corrigé le tir et le résultat est un jeu de plates-formes (toujours), mais cette fois en 3D. La réalisation de cette deuxième mouture est plus que satisfaisante, les graphismes étant bien fins, hauts en couleur et l'animation, fluide et sans bugs. Il est vrai cependant que les angles de vue ne sont pas des plus réussis et qu'il faut réajuster souvent... Mais dans l'ensemble, la jouabilité ne semble pas trop en pâtir : fort heureusement, de nombreux pièges, qui réclament une certaine technique, attendent le joueur. Il faudra donc maîtriser tous les mouvements réalisables par le héros pour arriver à vos fins (coups de langue, de queue, saut...). Enfin, Gex 3D se démarque des autres jeux du genre par son côté comique, et reprend des clichés humoristiques ultra-connus durant la totalité des trente-deux niveaux prévus (l'empreinte d'un coyote n'ayant pas réussi à attraper le roadrunner sur un mur du niveau des Toons, par exemple...). Bref, Gex 3D promet de longues heures de jeu et un fun qui n'exclut pas une promenade burlesque des plus cathartiques.

Ho Utsumiya

GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS • NOTE : 3/5

PlayStation

NEED FOR SPEED III

En matière de jeux de bagnoles, la PlayStation attend surtout la sortie officielle de Gran Turismo, un titre développé par Sony avec un nouveau kit de développement particulièrement efficace. Need for Speed III déboule donc en pleine guerre des quatre-roues avec un bagage technique solide et un intérêt à la hauteur des très bons jeux PlayStation. Les sensations de vitesse sont honorables, ça saccade un poil mais pas suffisamment pour nuire au plaisir, la maniabilité permet de jouer avec les trajectoires et de maîtriser les bagnoles de façon assez réaliste, même si on penche plus vers une jouabilité arcade par rapport au premier NFS. Au final, on obtient un jeu très plaisant à l'œil, détaillé, sympa à jouer et riche en modes de jeu. C'est notamment à deux (écran splitté) que ça devient franchement fun. Dans l'ensemble, NFS III reste un bon titre qui se fera certainement tôler par les jeux nouvelle génération genre Gran Turismo, mais qui reste parmi les bons titres du moment.

KHARMO

GENRE : COURSE DE VOITURES • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • NOTE : 3/5

Vous croyiez avoir tout vu...

Gagnez

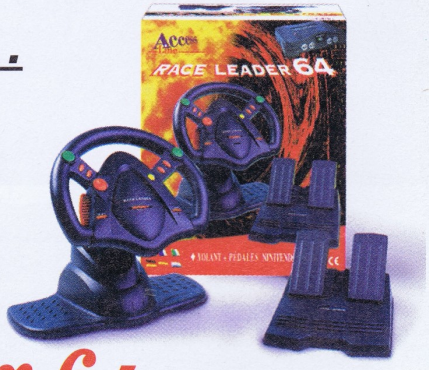
une NINTENDO 64

+

un volant Race Leader 64

+

5 jeux au choix



en jouant sur le 3615 playmag

Concours organisé du 1er Avril au 30 Avril 1998

Photos non contractuelles

3615 : 1,29 F/mn

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

NAGANO WINTER OLYMPIC '98

PlayStation, Nintendo 64

Nombre d'amateurs de Track & Field espéraient beaucoup de ce Nagano Winter Olympic '98. Malheureusement, autant dire que Konami a manqué son impulsion : on ne peut pas jouer à plusieurs simultanément, curieux et dommage pour un jeu de sport ! Ensuite, la réalisation n'est pas franchement fabuleuse, elle est même décevante, venant d'un éditeur d'une telle réputation. Enfin, force est d'avouer que seuls la descente et le curling (eh oui, cela peut paraître étrange) présentent un quelconque intérêt parmi la dizaine d'épreuves disponibles. En conclusion : un jeu à éviter...

HO UTSUMIYA

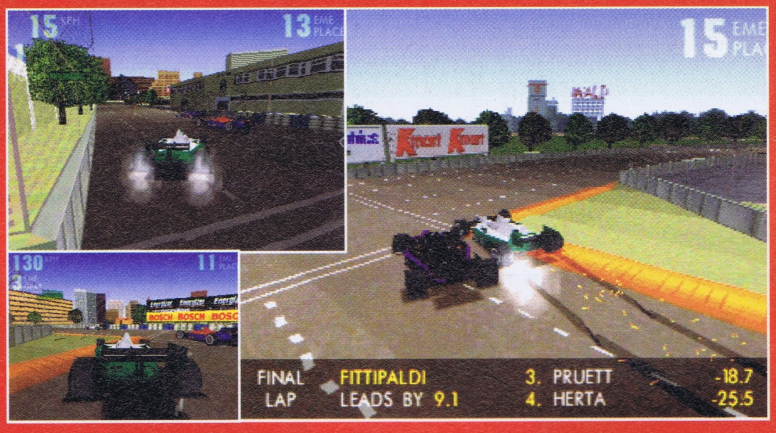
GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : KONAMI • NOTE : 1/5

NEWMAN HAAS

PlayStation

Newman Haas est la dernière simulation en date de Psygnosis. Le jeu reprend le moteur du célèbre Formula One '97 et nous propose de vivre l'intensité des courses d'Indy, ces F1 américaines. Bénéficiant de la licence CART, on y retrouve les seize pilotes officiels (comme Andretti ou encore Fittipaldi). Les voitures se révèlent très stables dans les courbes, beaucoup plus qu'une Formule 1, ce qui rend la conduite plus aisée, d'autant que les circuits sont moins techniques qu'en Europe. Bien que très fun et très agréable, Newman Haas souffre cependant de quelques défauts : l'animation est saccadée (notamment en vue interne) et les Replays sont affligés d'angles de caméra incongrus. Le jeu tourne en haute résolution mais les graphismes n'en deviennent pas splendides pour autant ! Cela dit, les nombreux réglages, les arrêts aux stands et la présence de circuits en ovale donnent lieu à des courses très disputées... Bref, Newman Haas offre un plaisir de jeu indéniable mais aurait mérité une réalisation technique plus aboutie...

PASCAL GEILLE



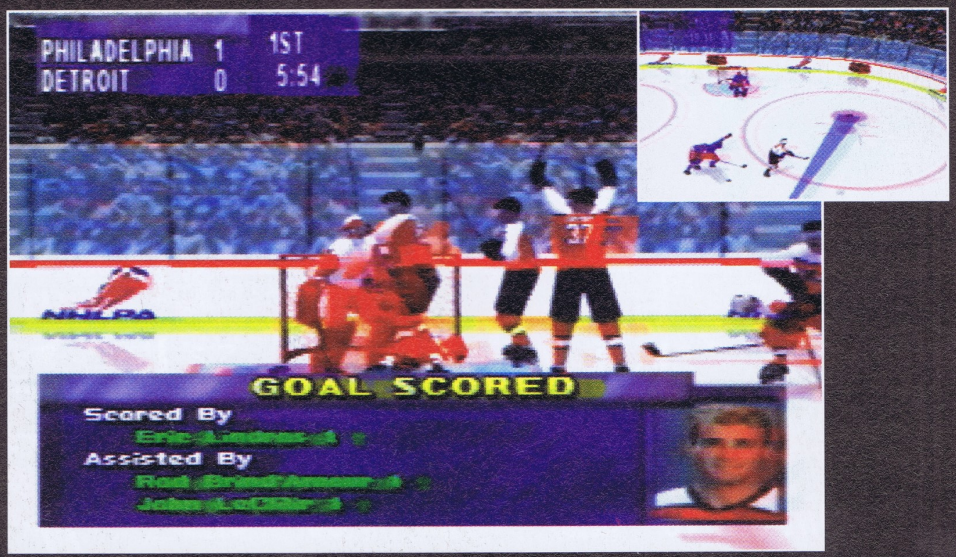
GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • NOTE : 3/5

NHL BREAKAWAY '98

Nintendo 64

Deuxième jeu de hockey à voir le jour sur Nintendo 64, Breakaway '98 propose un jeu d'un rare réalisme, bénéficiant d'une animation à la rapidité et à la fluidité exemplaires. Et si l'on met de côté les graphismes polygonaux angulaires franchement grotesques (disons-le !) représentant les hockeyeurs, le jeu semble beaucoup plus prenant que son prédécesseur, Wayne Gretzky. J'en veux pour preuve la trace bleue laissée par le palet, qui peut ainsi être détecté à tout moment. Ensuite, que dire également des six cents hockeyeurs inclus dans le jeu (la plupart existent vraiment), dont les paramètres divers (poids, taille...) influent non seulement sur la représentation graphique (à l'écran) mais aussi sur les réactions — par exemple durant un choc entre deux joueurs ! NHL Breakaway '98 plaira donc aux vrais amateurs de ce sport, certes considéré comme secondaire en France. Vraiment dommage car la plupart des rencontres de hockey que j'ai pu voir sont nettement plus fun que certains matchs de foot (si vous voyez ce que je veux dire...) !

HO UTSUMIYA



GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : ACCLAIM • NOTE : 3/5

ONE

PlayStation

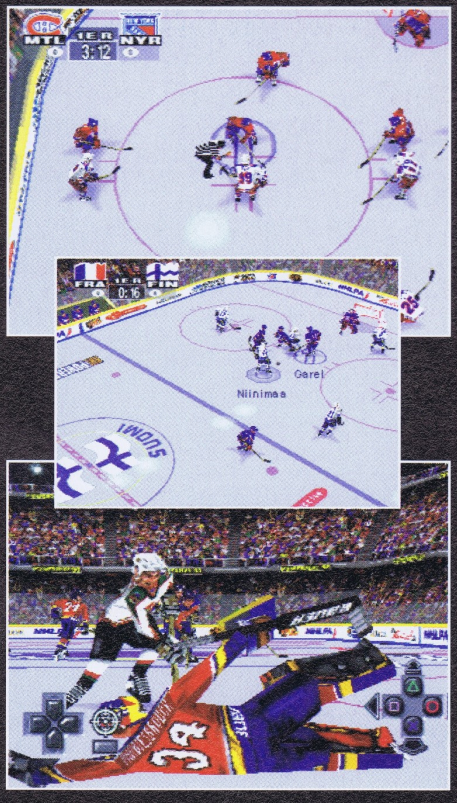
One, c'est du cinéma ricain de première bourre... One, c'est du Die Hard «pixélien» à haute tension ! One, c'est bourrin et rien que bourrin, et ça relève de la haute voltige, en plus. One possède un principe des plus simples : tuer tout ce qui bouge. One en vérité n'a qu'un souci : en foutre plein la vue... One nous transporte dans un monde fulminant d'explosions gigantesques, bercé de musiques de films d'action pur style, One est grand, One est capable de décrisper le plus stressé d'entre vous, de lui faire oublier jusqu'à ses fins dernières... One est également un jeu dans lequel le niveau d'excitation de votre perso modifiera ses compétences en matière de tir (moins il se fait toucher et plus il tue de malfaisants, plus son arme devient puissante). One, hélas, se présente aussi comme un jeu à la maniabilité mal conçue et à la durée de vie un peu courte, au travers de ses cinq niveaux (on ne voit pas passer le temps, pourrait-on dire également...). Dommage, parce que sans cela, One aurait été un très grand jeu, un incontournable, en fait. Mais non, One n'est qu'un bon jeu, sans plus...

Ho Utsumiya

GENRE : JEU DE TIR • ÉDITEUR : ASC GAMES • NOTE : 3/5

NHL POWERPLAY '98

PlayStation



NHL Powerplay version 98 s'annonce comme le concurrent direct du NHL '98 d'Electronic Arts. En bon challenger, ce jeu propose immédiatement une tonne de menus subsidiaires, présentant de nombreux paramètres qui feront la joie des amateurs de hockey. Cependant, il est fort regrettable que les temps d'accès soient fastidieux, à même de calmer les ardeurs du plus maniaque des simulateurs en herbe, qui risque fort de rester de glace... Ensuite, côté jouabilité, le palet n'est pas très visible et seule la vue de haut est à même d'offrir une bonne vision d'ensemble parmi les cinq proposées. Bref, NHL Powerplay '98 souffre de la comparaison et reste un jeu moyen, dont la seule originalité semble résider dans sa dénomination. Et encore...

Ho Utsumiya

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : V.I.E. • NOTE : 2/5

3615 Ciné Live

► FILMOGRAPHIES ► PORTRAITS ► INDISCRÉTIONS
► PETITES ANNONCES ► ETC

CHAQUE SEMAINE

DES PLACES DE CINÉ À GAGNER !

CE MOIS-CI :

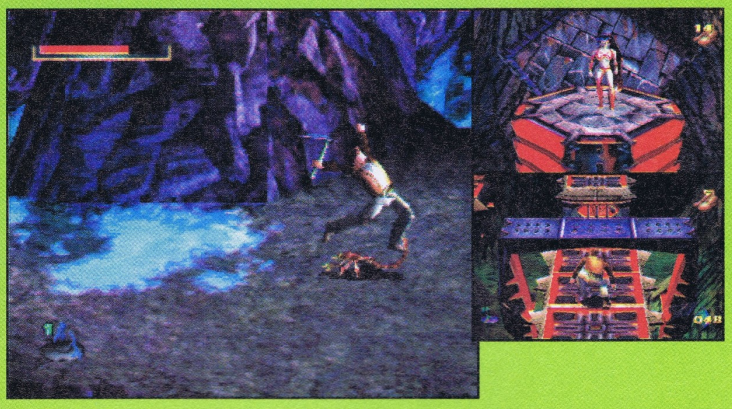
gagnez des K7 vidéo

3615 2,23F/mn

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

PitFall 3D - Beyond the Jungle.

PlayStation



Activision ressort l'antique Pitfall (datant de 1982) pour le mettre au goût du jour, c'est à dire en 3D polygonale. Le challenge paraît de taille quand on connaît l'aura dont jouit l'original. Mais l'éditeur a passé l'examen avec succès car Pitfall version 98 est un bijou de jouabilité et d'évasion. On y retrouve un Harry Pitfall Jr en grande forme, plongé dans une aventure longue d'une quinzaine de niveaux (plus un caché) dans laquelle vous devez libérer une certaine Mira, prisonnière de la guerrière Zakelua. La civilisation Moku (le monde où vous évoluez librement) est peuplée des créatures les plus bizarres : magmoid, bornswag, warden, kryll, imps... Les combats (avec votre piolet) s'enchaînent avec les séances de plates-formes. Les niveaux sont longs et variés, un vrai bonheur graphique ! De plus, le système des caméras laisse toujours bien en vue les obstacles et les ennemis. Un vrai régal ! Cependant, Pitfall 3D est handicapé par une durée de vie trop courte, d'où une note en demi-teinte...

Pascal Geille

GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : ACTIVISION • NOTE : 3/5

Powerboat Racing

PlayStation

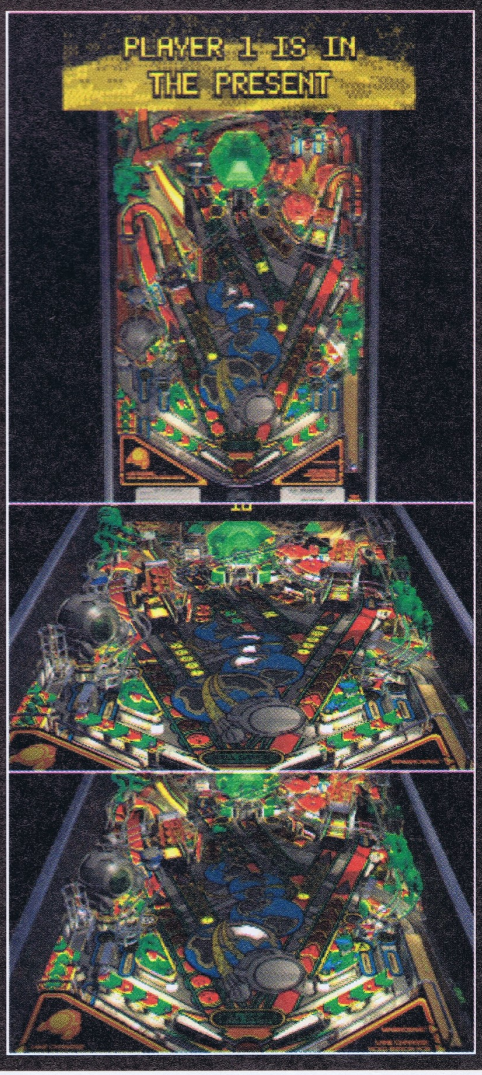
Après Rapid Racer, c'est au tour de Powerboat Racing de faire son apparition dans la ludothèque des jeux de course aquatiques. Comme dans Rapid, vous allez pouvoir piloter des monocoques ou encore des off shore (la F1 de la course de bateaux), une première sur PlayStation. A contrario de son homologue signé Sony, Powerboat Racing n'est pas très beau, c'est le moins que l'on puisse dire... Cependant, que ce soit du point de vue de la conduite ou encore de l'originalité, ce jeu d'Interplay nous... interpelle. Rapide, très maniable, possédant une tonne de modes cachés et autres bonus, Powerboat Racing se révèle accessible à tout le monde et, bien entendu, possède un mode Deux Joueurs efficace. Il faudra simplement gérer l'angle de votre lévrier des plans d'eau, angle qui influera non seulement sur la vitesse du bolide mais facilitera aussi (selon le cas) la négociation du virage, ou vous empêchera par moments de vous retourner en pleine accélération. Bref, Powerboat Racing est un jeu que je conseille aux amateurs du genre. Simplement — et je le rappelle : les graphismes, ça n'est pas vraiment ça (ils ne sont pas moches non plus, du reste...).

Ho Utsumiya

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : INTERPLAY • NOTE : 3/5

Pro Pinball Timeshock

PlayStation



Timeshock est une simulation de flipper, une vraie ! Avec ses qualités et ses défauts... La programmation et les graphismes se rapprochent de la réalité et les réactions de la boule sont vraiment crédibles. Le problème, c'est que, comme dans les bistrots, on joue toujours sur la même table ! Certes, elle est bien faite, compliquée à souhait et se révèle irréprochable... Mais je le répète, plusieurs tables auraient apporté un petit plus à la triste réalité quotidienne. Bref, pour 350 balles, ce jeu bien foutu et pauvre à la fois dégage comme un parfum d'arnaque...

Kharmo

GENRE : SIMULATION DE FLIPPER • ÉDITEUR : EMPIRE • NOTE : 1/5

RASCAL — PlayStation

Les jeux sur PlayStation gagnent en beauté, il n'y a qu'a regarder les graphismes de Rascal, et sans haute résolution s'il vous plaît. Petit dernier de chez Psygnosis, Rascal vous emmène dans une aventure à travers le temps dont le but principal est de sauver votre père, prisonnier de Chronon, le démon du temps. Autant le dire tout de suite, Rascal est un jeu à l'ambiance enfantine. Cependant, force est d'avouer que la difficulté est omniprésente et il faudra une longue période d'apprentissage avant de vous habituer aux mouvements du perso, un effet d'inertie accompagnant chacun des gestes de ce dernier. Cependant, à force d'entraînement, vous arriverez sans aucun doute à avancer et pourrez alors apprécier ce qui est sans doute un des meilleurs jeu du genre (en le plaçant dans le contexte «junior»). Pour conclure, je le dis et je le répète : les graphismes, mon gars, c'est d'la balle.

Ho Utsumiya

GENRE : PLATES-FORMES 3D • ÉDITEUR : PSYGNOSIS • NOTE : 4/5

RESIDENT EVIL 2 — PlayStation

Sur PlayStation, Resident Evil avait déjà fait un carton. Idem sur Saturn, avec une version pas piquée des hannetons... Le second volet nous ramène à Raccoon City, pour une nouvelle foire aux horreurs. Toujours dans le même esprit (un peu plus axé action peut-être), Resident Evil nous emmène à un train d'enfer dans une aventure palpitante et ultra-gore, sur deux CD. Une ambiance diabolique pour un soft qui, s'il est un peu plus court que le premier, donne une furieuse envie d'y jouer et d'y rejouer encore et ce, même si on l'a déjà terminé. Plus speed, plus monstrueux, plus effrayant que jamais, Resident Evil 2 est en outre doté de cinématiques nombreuses et toutes à tomber par terre. Une pure merveille, un joyau à côté duquel il ne faut absolument pas passer. On n'en dira pas plus pour ne rien révéler mais sachez simplement que c'est techniquement très beau, très propre... L'aventure vaut carrément le détour, avec une intrigue qui tient la route et des émotions fortes.

Kharmo

GENRE : AVENTURE/ACTION • ÉDITEUR : CAPCOM • NOTE : 5/5

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

REBOOT — PlayStation

Pour ceux qui connaissent et apprécient le dessin animé tout en images de synthèse du nom de Reboot, Electronic Arts vous propose un jeu de plates-formes, mettant en scène Bob, un des hommes bleus (ou céruléens mais en plus foncé) de cet univers infographique. Bob, donc, a pour mission de mettre fin aux activités de maniaques dangereux qui ne trouvent rien d'autre à faire que de poser des bombes partout. Votre but sera donc de désamorcer lesdites bombes dans la totalité des dix-neuf stages que comporte ce jeu. Le héros se déplace en fait sur une sorte de skate à sustentation. Les effets d'inertie (il y en a un peu trop à mon goût, du reste) rendront donc certaines de vos actions ardues à réaliser : sauter d'une plate-forme à l'autre devient alors une action complexe, voire agaçante par moment. Côté réalisation Reboot est correct et même excellent, durant les scènes animées en images de synthèse (y a pas d'mal, me direz-vous). Certes, je trouve que la jouabilité de Reboot n'est pas au rendez-vous, ce qui gâche un peu le fun mais bon, les amateurs de la série aimeront sans doute…

HO UTSUMIYA

GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS • NOTE : 3/5

RISK — PlayStation

Qui aime les jeux de société sur plateau se doit de connaître Risk, ce jeu de stratégie dans lequel chaque protagoniste a pour ambition de conquérir le monde. Eh bien, le Risk développé par Hasbro Interactive vous propose de faire la même chose, sur PlayStation cette fois... Certes, la version PS apparaît d'une simplicité biblique d'utilisation, si bien que les personnes ordinairement rebutées par les règles du jeu de plateau correspondant (quoique celles-ci ne soient pas trop complexes à comprendre), peuvent jeter leur froc aux orties et se lancer directement, sans préambule aucun. Les graphismes, en revanche, ne sont pas de toute beauté (efficaces, mais pas terribles) et les scènes animées un peu trop répétitives. Enfin, pour conclure, je dirai que Risk version PlayStation convient parfaitement au joueur solitaire désireux de s'imprégner d'un soft de stratégie vraiment extraordinaire (je parle notamment du principe de Risk), mais se révèle insuffisant si on veut jouer à plusieurs. Dans ce dernier cas, autant acheter le jeu de plateau...

HO UTSUMIYA

GENRE : JEU DE SOCIÉTÉ • ÉDITEUR : HASBRO INTERACTIVE • NOTE : 2/5

SNOW RACER '98 — PlayStation

On pourrait croire que les bons jeux de ski sont uniquement l'œuvre des Japonais. L'équipe française de Power and Magic vient nous prouver le contraire avec Snow Racer '98, un titre qui propose de skier ou de surfer, de concourir à des épreuves de vitesse, de figures, de tremplin, etc. Avec ses grafs magnifiques et ses animations ultra-réalistes, réalisées en collaboration avec le champion de free-style français Bab's, Snow Racer '98 est un régal de maniabilité et d'ambiance. Riche en sensations, le soft permet en outre de savourer des descentes dans des décors superbes et bien pensés. On en vient à dévaler juste pour le plaisir, pour apprécier une impression de liberté comparable à celle qui étreint le skieur en pleine poudreuse, hors piste et entre les sapins, attentif aux moindres rumeurs de la nature. Rien de méchant à signaler, sinon un système de caméra moyen, qui gêne surtout à deux, en écran splitté. Pour le reste, Snow Racer '98 apparaît comme un modèle de richesse et de beauté sur PlayStation.

KHARMO

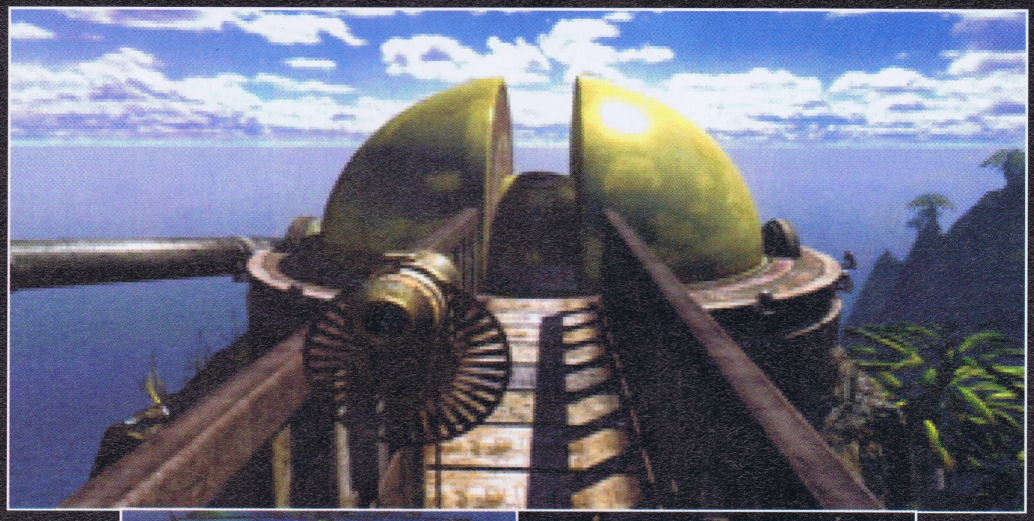
GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : OCEAN • NOTE : 4/5

PlayStation

RIVEN

Suite de l'ultime Myst, Riven vous emmène dans une aventure débordante de casse-tête redoutables (encore) et ce à travers pas moins de cinq CD. Les images sont toujours aussi belles et l'univers si particulier de Myst, encore plus approfondi. Vous y rencontrerez encore une fois Atrus, aux prises cette fois avec son père Gwen, l'ambitieux déchu, toujours aussi D'ni dans l'âme. Votre but : sauver Catherine, la femme d'Atrus. Pour ce faire, il vous faudra passer au peigne fin les cinq îles qui composent le monde de Riven. Et quand je dis au peigne fin, c'est au peigne fin : les énigmes seront en effet d'une complexité infinie, et certaines carrément impossibles à résoudre. En réalité, il semble que Riven manque quelque peu de logique et la démarche intellectuelle doit quelque fois (voire souvent) laisser la place au bidouillage (il faut cliquer partout) et à la chance. Mais bon, Riven plaira aux mystologues, et les amateurs mois éclairés pourront le visiter tout à loisir (à s'en péter le majeur).

Ho Utsumiya



GENRE : AVENTURE • ÉDITEUR : CYAN • NOTE : 3/5

TOUTE L'ACTUALITÉ

SEGA

CONCOURS

LES HITS SEGA À GAGNER

CE MOIS-CI

LIGNE SEGA 08 36 68 01 10

ÉDITEUR : TÉOFIL / 2,23F SEULEMENT LA MINUTE.

MINITEL 3615 SEGA

ÉDITEUR : AUDIOFIL / 2,23F SEULEMENT LA MINUTE.

ILS SONT LÀ, MAIS PAS SUR SEGA

SNOWBREAK

PlayStation

Dans cette période faste en simulations de glisse et autres sports d'hiver, il n'est pas rare de voir un nouveau jeu du genre apparaître dans la ludothèque PlayStation. C'est un Français, cette fois, qui nous fait l'honneur d'un Fast Break enneigé. Bien que ne se démarquant pas vraiment par ses graphismes un peu «about» et ses modes de jeu sans grande variété, Fastbreak a pour lui l'avantage d'une maniabilité satisfaisante et d'une jouabilité de type arcade très prononcée. En tout, vous pourrez exercer vos talents à travers six tracés (dont deux cachés) et choisir votre perso parmi cinq dont un secret, qui atteindra la terrifique vitesse de 180 km/h dans ses plus beaux jours. Malheureusement, Snowbreak ne saurait être un must du genre, les persos étant trop peu nombreux et le jeu pas assez diversifié. Donc, malgré son excellente maniabilité, la prise en main rapide et ce supplément d'âme qui donne envie de rejouer, Snowbreak est un bon petit jeu — sans plus !

Ho Utsumiya

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : MICROIDS • NOTE : 3/5

STREET FIGHTER COLLECTION

PlayStation

Capcom optimise ses filons jusqu'à la corde. Celui des Street a encore donné le jour à un énième volet, deux CD qui vous proposent de revivre les aventures de Super Street Fighter et Super Street Fighter Turbo dans leur version 16 bits, les deux fidèles au pixel près. Autant dire que cela choque un peu à l'ère des Virtua Fighter mais bon, passons et mettons ça sur le compte de la nostalgie. La seconde galette est consacrée à la version Alpha 2, bien connue des possesseurs de PlayStation et de Saturn. Bref, voilà une compile — pas vraiment bon marché — qui plaira certainement aux fans de la série ou aux deux pékins qui ignorent encore son existence. En somme, pas de quoi sauter au plafond question nouveauté... Street, on en a tout vu, mais si ça fait encore plaisir à quelqu'un de marcher dans la combine, why not ?

Kharmo

GENRE : BASTON • ÉDITEUR : CAPCOM • NOTE : 2/5

STEEL REIGN

PlayStation

Steel Reign est un jeu de tir dans lequel vous allez vous essayer aux douces joies du pilotage de tank. Au menu, vous disposerez au départ de trois chars, et vous pourrez finalement en posséder pas moins de onze, de types différents. Du point de vue de la réalisation, Steel Reign reste discret : ni mauvais, ni bon. Si certaines armes peuvent présenter un quelconque intérêt et si les tanks diffèrent vraiment les uns des autres, les missions que vous aurez à effectuer, elles, seront toujours similaires : tirer, se ravitailler, tirer, se ravitailler, etc. Le mode Deux Joueurs comporte une ineptie, à savoir un écran splitté en quatre (deux des écrans affichant radar, armes utilisées et carte de position). Bref, il faut bénéficier d'un écran télé gigantesque pour en profiter. En conclusion, Steel Reign est un jeu moyen, beaucoup trop moyen pour ce début d'année 98 (il faut arrêter, maintenant !).

Ho Utsumiya

GENRE : JEU DE TIR • ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS • NOTE : 3/5

THEME HOSPITAL

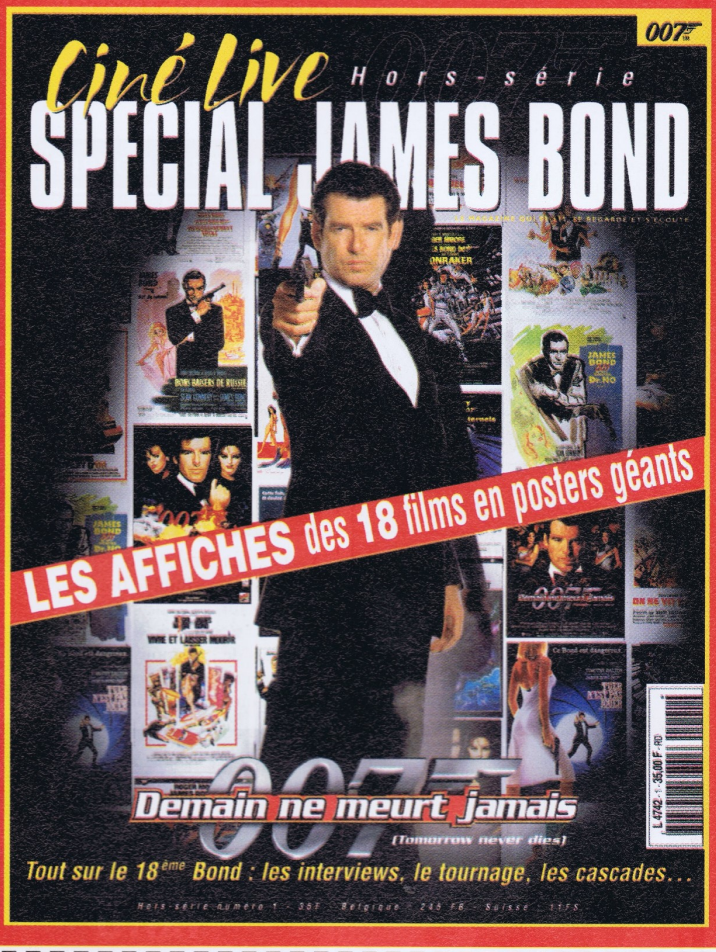
PlayStation

Aux fans de simulation à la Sim City qui veulent s'essayer à un jeu plus caustique, ironique — bref, humoristique —, Theme Hospital semble tout indiqué. Le but du jeu étant de gagner de l'argent sur le dos des patients et ce par n'importe quel moyen, il faudra créer un hôpital avec tout ce que cela implique (médecins, chirurgiens, infirmières, salles d'opération, etc.), soigner un maximum de malades et envoyer ad patres le moins de monde possible. Tout un programme... Si Theme Hospital ne se signale pas par une réalisation époustouflante (là n'est pas son but !), il permet néanmoins de s'éclater dans tous les sens du terme : drôles de maladies, drôles de médecins et drôles de patients, rien n'est pris au sérieux si ce n'est le côté simulation, avec ses nombreux paramètres à gérer et toute la stratégie à mettre au point. Theme Hospital est en tout cas un jeu de simulation qui ne se prend pas au sérieux et dispose d'un système vraiment intéressant. Les connaisseurs apprécieront...

HO UTSUMIYA

GENRE : SIMULATION • ÉDITEUR : BULLFROG • NOTE : 3/5

LES POSTERS SONT ÉTERNELS



BON DE COMMANDE

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

MEGAPRESS PUBLISHING, RÉASSORT spécial James Bond,
6 boulevard Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE ❑ LE N° au prix de 45 FF par exemplaire
(Pour la France Métropolitaine, 10 F de frais de port compris) (55 FF pour le reste du monde)

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CINÉ LIVE, PAR :
❑ CHÈQUE ❑ MANDAT-LETTRE

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal Ville
Pays Année de naissance

LES SECRETS DE MEGA FORCE

ASTUCES | CODES | CHEAT MODES

AARGH, JE NE CÉDERAI PAS À LA TENTATION DE PROFITER DE CE MOIS D'AVRIL POUR VOUS GLISSER QUELQUES CODES BIDON, SORTIS TOUT DROIT DE MON IMAGINATION (LE 1ER AVRIL N'EST PLUS CE QU'IL ÉTAIT...) NON, VOICI LE MEILLEUR DES ASTUCES POUR SATURN ET MÊME POUR MEGADRIVE ! DU CODE 100% BON ET TESTÉ PAR MES PETITS DOIGTS.

LOGAN

POUR NOUS ÉCRIRE

LES SECRETS DE MEGA FORCE
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY CEDEX

BUBBLE BOBBLE

SATURN

Sauter les niveaux
À l'écran titre «Bubble Bobble», appuyez sur :
↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ ← ↓ ↑ ↓
En cours de jeu, appuyez sur R pour sauter au niveau suivant ou L pour revenir un niveau en arrière.

Jeu original
Pour que des salles secrètes apparaissent aux niveaux 20, 30 et 50. À l'écran titre «Bubble Bobble», appuyez sur :
→ ← ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

CRIME WAVE

SATURN

Arcade Mode
Pour jouer chez vous comme sur une borne d'arcade, maintenez L enfoncé et appuyez sur X + Y, ce qui augmentera votre vision du jeu.
Maintenant, à vous de décider si vous voulez changer votre télé de position.

CROC

SATURN

Lui recoller la tête
Si vous voulez que votre jeu se lance correctement et sans bug d'affichage (on

ne voit que les yeux des ennemis et Croc n'a pas de tête), allumez votre console avec le CD à l'intérieur, mais sans fermer le capot. Attendez quelques instants, puis refermez le capot. Lancez l'application et le jeu se lancera normalement.

Choix du niveau
À l'écran «Press Start», appuyez simultanément sur X + Y + Z pendant quelques secondes : le mot «Enter Password» remplacera «Press Start». Exécutez alors la manip suivante :
← ← ← ← ↓ → → ← ← ↓ → ↓ ← ↑ →
Une sonnerie validera le code. Commencez une partie directement au dernier niveau (5-B Secret Sentinel) ou appuyez sur R pour sélectionner les niveaux précédents.

ASTUCE-MAN DU MOIS

STEEP SLOPE SLIDERS | SATURN

CONTINUEZ À M'ENVOYER VOS ASTUCES ET VOUS SEREZ GRASSEMENT RÉCOMPENSÉ, COMME BENJAMIN MILLOT (52 - NARCY) ET DAVID ROUCHARD (LIMAL, EN BELGIQUE) QUI GAGNENT CHACUN UN JEU SATURN OFFERT PAR SEGA. RETROUVEZ D'AILLEURS PLUS DE 1 000 ASTUCES ET PLUS DE 50 SOLUTIONS POUR TOUS LES JEUX SEGA, EN COMPOSANT PAR MINITEL LE 3615 SEGA (2,23 F/MN) OU LE 08 36 68 01 10 (2,23 F/MN).

SEGA

DRAGON FORCE

SATURN

Perso caché
En plus des chevaliers connus, il en existe un nommé Vangal. L'endroit où il se trouve dépend du perso que vous avez sélectionné...
Gongos : village à l'est de Fiend Tower.
Junon : village à l'est de Fiend Tower.
Leon : village à l'est de Fiend Tower.
Mikhal : 1ère ville au sud de Danyan.
Reinhart : village au nord d'Estonia.
Teiris : 2e village à l'ouest de Galfiel.
Wein : 2e village à l'ouest de Galfiel.

DUKE NUKEM 3D

SATURN

Choix du niveau
À l'écran du menu principal, faites la manip suivante :
X Y Z Z Y X Y Z Y
Le message «Choose Stage Cheat On» apparaîtra alors. Choisissez un nouveau jeu puis vous pourrez alors choisir votre niveau
Mode Analogique
Ce code n'intéressera que les possesseurs de manettes analogiques et vous permet de mieux contrôler notre ami aux lunettes noires. Faites une Pause pendant le jeu, puis tapez :
Y Y Z Z X X Y X Z
Cheat Modes
Faites une Pause pendant le jeu, puis tapez les codes suivants.

- Invincibilité :
X Z Z X Y X Y Z Y
- Toutes les armes et tous les objets :
Z X X Z Y Z Y X Y

Niveau secret 1
Dans le niveau Toxic Dump, lorsque vous arriverez à la sortie, vous pourrez voir une fissure sur le mur de gauche. Faites exploser cette paroi pour découvrir une pièce secrète comportant un autre point de sortie. Si vous utilisez cette sortie, vous accéderez au niveau secret «Launch Facility».
Niveau secret 2
Lorsque vous serez dans le niveau Fahrenheit, vous verrez dans les toilettes une porte où est inscrit «Out of order». Derrière cette porte se trouve un téléporteur qui vous emmènera vers une sortie secrète, vous permettant d'accéder au niveau secret «Urea 51». Pour ouvrir cette porte, vous devrez découvrir les quatre passages secrets (qui ne sont pas difficiles à trouver) et tuer tous les ennemis.
Nouveau jeu
Pour obtenir le jeu «Death Tank Zwei», il suffit de finir le jeu, ou plus simplement d'avoir dans la mémoire interne de la console une sauvegarde d'EXHUMED.
Ce nouveau jeu qui apparaît à l'écran titre peut se jouer à six maxi, grâce au Multitap.

HIGHWAY 2000

SATURN

Nouvelles voitures
Si vous voulez jouer avec la voiture mauve «Night More», la Phénix, une Jeep, un camion ou un hélicoptère en mode Tournament ou Time Trial, mais aussi obtenir le Mirror Mode et la course de nuit en Time Trial, il suffit de terminer premier à toutes les courses (de jour et de nuit) du mode Tournament. Vous pouvez aussi bien jouer en mode Easy qu'en Hard. Vous pouvez même recommencer une course si vous êtes distancé (mais avant la fin de la course), en faisant pause, puis START + X + Z en même temps.

INDEPENDENCE DAY

SATURN

Le code des codes
Pour pouvoir activer tous les codes en même temps, allez dans le menu des OPTIONS. Sélectionnez la ligne PLAYER NAME. Entrez comme votre nom : RADARMY. Sortez du menu d'options et à l'écran de choix du mode de jeu, faites rapidement mais distinctement :
← → ↑ ↓ X Z Y
Dans le menu Cheater qui apparaîtra, vous pourrez activer toutes les lignes que vous désirez (invincibilité, choix du niveau, de la mission...).

LOST WORLD JURASSIC PARK 2

SATURN

Codes de la galerie
Compy : A Y X Y X X Z X Z Z Y Y
Chasseur : A X X Y A Y X Y Y Y X Y
Vélociraptor : X Z X Y X Y Y Y Z X Y Y
Tyrannosaure : Y X X Y X Y Y Y A Y X Y
Proie Humaine : Y Z X Y Z A X Y A A X Y
Mode Censuré
Pour éviter les traces de sang rouges qui tachent, tapez le code XXXXXXXXXXXX, et le sang sera remplacé par du slime vert.

CODES ACTION REPLAY

L'Action Replay est un accessoire qui vous permet de modifier les paramètres de votre jeu. Ainsi, vous pouvez obtenir des vies, de l'énergie, des armes, du carburant et encore plein d'autres choses, le tout à l'infini. Vous pourrez alors progresser dans vos jeux sans aucune difficulté. Ce formidable appareil est vendu dans les meilleures boutiques spécialisées au prix d'un jeu et contient déjà des dizaines de codes intégrés. Les codes qui suivent sont à intégrer dans l'Action Replay et ne sont donc pas des Passwords. Le mot "Pal" désigne la version du jeu sur laquelle le code fonctionne.

DRAGON FORCE - PAL

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
Awards infinis :
102084E8 270F

DIE HARD TRILOGY - PAL

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
58 mn pour vivre - Missiles infinis :
160929A0 000A
58 mn pour vivre - Grenades infinies :
1609E950 000A
58 mn pour vivre - Vies infinies :
16092998 0005
58 mn pour vivre - Munitions infinies :
160EF15A 000A
Journée en enfer - Vies infinies :
16080554 0003
Journée en enfer - Temps infini :
160CDD6E F000
Journée en enfer - Turbos infinis :
1608EB50 0003
Piège de cristal - Vies infinies :
160C8060 0002

ENEMY ZERO - PAL

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
Batterie infinie :
16096E86 0063
Munitions infinies :
160881E6 0005
Tir rapide :
160881E2 0064

LOST WORLD JURASSIC PARK 2

MEGADRIVE

Super codes
Pour jouer avec le chasseur en mode Un Joueur, tapez le code :
REDHUNTR
Pour avoir le Combat Mode (duel un contre un) :
CIVILWAR
Codes
Niveau 1 - Isla Sorna Site I :
6Q6C9G96
1) Mission Stegos Abduction terminée : AGESLM5E
2) Mission Cave Rescue terminée : UMQN1QKA
3) Mission Activate Sensors terminée : MMA5CJQA
Il ne vous reste plus qu'à affronter le boss (Bike Race).
Niveau 2 - Isla Sorna Site II :
1U0M1190
1) Mission Nest Hunt terminée : 1EGPDBGG
2) Mission Defend Transport terminée : HK87EHT8
3) Mission Trike Rescue terminée : FEI0P2QI
Il ne vous reste plus qu'à affronter le boss (T-Rex Escape).
Toujours en prenant bien soin d'esquiver ses attaques, tirez-lui dessus jusqu'à ce que sa deuxième jauge d'énergie jaune (celle du dessous) soit complètement pleine. À ce moment précis, durant une fraction de seconde, il va être sonné. Profitez-en pour appuyer très vite sur le bouton A afin de pousser sa tête avec votre Jeep contre la grille électrique. Répétez cette technique, jusqu'à la destruction de la bête.
Niveau 3 - Isla Sorna Site III :
O6QNPEUQ
1) Mission Cave Maze terminée : 0QMC90F6
Conseil pour la mission Camp Sabotage : pour détruire le camp qui se trouve à l'extrême est de la carte, vous ne pourrez pas passer par les trois barrières électriques qui se trouvent perpendiculairement à la gauche du camp. Vous devrez passer par l'extrême nord de la carte en allant vers l'est, là où se trouvent des barrières électriques intermittentes, puis redescendez pour arriver au camp par le nord.
2) Mission Camp Sabotage terminée : 6K8P1LV8
3) Mission T-Rex Chase terminée : OQ6S1S36
Il ne vous reste plus qu'à affronter le boss (River Raft).
Niveau 4 - Isla Sorna Site IV :
7O4B2DR4
1) Mission Amber Mine terminée : 3CGPDBGG
2) Mission Rough Road terminée : VO4RAH74
3) Mission Egg Hunt terminée : 31CI93AS
Avec ce dernier code, il ne vous reste à battre le boss (Pteranodon Attack).
Ensuite, vous aurez encore à sortir victorieux de deux stages afin de vous échapper de l'île (ces niveaux n'ont pas de password).

MADDEN NFL '98

SATURN

Équipes cachées
Entrez les noms suivants à l'écran «Create Players».
Équipe EA Sport : ORRS HEROES
Équipe Tiburon : LOIN CLOTH
Équipe All-Time Leaders : LEADERS
Équipe All Madden : COACH
Équipe All '60s : PAC ATTACK
Équipe All '70s : STEELCURTAIN
Équipe All '80s : GOLD RUSH
Équipe NFC Pro Bowl : ALOHA
Équipe AFC Pro Bowl : LUAU
Nouveaux stades
Entrez les noms suivants à l'écran «Create Players», puis allez à l'écran du choix du stade et faites défiler les noms des stades jusqu'à ce que les nouveaux apparaissent.
Astrodome : JETSONS
Cleveland Municipal Stadium : DAWGPOUND
Oakland Coliseum : SNAKE
Tampa Bay Stadium : BIG SOMBRERO
Orange Bowl : DANDAMAN
RFK Stadium : OLDDC
Tiburon Stadium : SHARKSFIN
Old West : GHOST TOWN

MARVEL SUPER HEROES

SATURN

Perso caché
Allez dans les options et modifiez «Short Cut» en le positionnant sur «Off». Commencez une partie et terminez le jeu (le moyen le plus simple est de choisir 1 Round en difficulté 1). Allez ensuite à l'écran du choix du perso et faites les manips suivantes.

Dr Doom (Dr Fatalis) : ↓ ↓ maintenus A + B + C

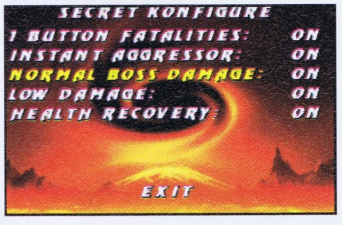
Thanos : ↑ ↑ maintenus Z + Y + X

Enlever les gemmes
En mode «VS», choisissez vos persos, puis à l'écran du choix du stage, appuyez simultanément sur L + R des deux manettes.
Les gemmes d'infinité
Pour utiliser les gemmes d'infinité, vous devez en possédez une et faire ↓ ↙ ← + L.
Voici les gemmes les plus intéressantes suivant les personnages.

Spider-Man :	Power
Iron Man :	Soul
Shuma-Gorath :	Soul
Psylocke :	Power
Captain America :	Power
Wolverine :	Power
Juggernaut :	Space
Magneto :	Space
Hulk :	Time
Blackheart :	Reality

MORTAL KOMBAT TRILOGY

SATURN



Menu Secret :
Dans le menu d'options, il y a un «?» au milieu qui semble inaccessible. Maintenez alors :
↑ + L + R jusqu'à ce que l'écran tremble, vous pourrez accéder à un «?» vert.
Voici ce que vous obtenez dans ce nouveau menu...
- 1 Button Fatalities
Vous permet d'exécuter une fatalité avec un seul bouton et ce, même si vous n'avez pas fait la Mercy pour pouvoir accomplir les Animalities, Babalities, Friendships ou Brutalities.
Y, L - Friendship
R, B - Animality
X - Brutality
C - Fatality 1
Z - Babality
A - Fatality 2
- Instant Aggressor
La barre «Agressor» se remplit dès le premier coup porté.
- Normal Boss Damage
Les coups des boss n'enlèvent pas d'énergie supplémentaire.
- Low Damage
Les coups reçus n'enlèvent presque pas d'énergie.
- Health Recovery
Les barres d'énergie se remplissent après chaque coup reçu.

Kombat Zone
À l'écran du choix des persos, placez-vous sur Sonya ou Human Smoke et maintenez ↑ + START. Vous entendrez alors un son. Une fois que vous aurez choisi votre kombattant, vous pourrez sélectionner votre zone de kombat.

Les personnages originaux
Pour jouer avec Jax et Kung Lao de Mortal Kombat II, Kano et Rayden de Mortal Kombat, placez-vous sur le perso désiré et appuyez sur START : vous verrez alors l'icône de votre personnage changer et vous jouerez avec les personnages originaux. Pour reprendre les personnages de base, appuyez une nouvelle fois sur START. Ces nouveaux personnages ont des coups et des fatalités différents de ceux de base.

Chameleon
Pour jouer avec ce nouveau perso secret (et qui est en fait un mélange des persos ninjas), à l'écran du choix des persos, placez-vous sur un perso ninja (Scorpion, Reptile, Rain...) et maintenez :

← + L + B + Z + X jusqu'à ce que le match commence.
Au début du kombat, votre perso va exploser, laissant sa place à Chameleon.
Pour le joueur 2, faites :
→ + L + B + Z + X

RESIDENT EVIL

SATURN

Easy Battle Mode
Voici comment obtenir le Battle Mode sans avoir à terminer le jeu. Vous devez d'abord posséder une sauvegarde de Resident Evil. Sur la manette 2, appuyez simultanément sur X + Y + Z + START, à l'écran titre. Vous entendrez «Resident Evil». Puis appuyez sur le Start de la manette 1. Vous obtiendrez une option Battle Mode.
Vous trouverez dans le coffre toutes les armes et des bouteilles de premiers soins car vous avez des tonnes d'ennemis à tuer.

RISE 2 : RESURRECTION

SATURN

Jouer avec le boss
Pour jouer avec Vitriol, le dernier boss, allez à l'écran de choix du perso et appuyez avec la manette 1 sur :
→ → → ↑ ↑ ↓ ← ← ↓ ↓
L'avantage avec ce robot, c'est qu'il peut recevoir un maximum de coups, et quand lui en donne, ils font très mal.

SATURN BOMBERMAN

SATURN

Super équipement
Pour commencer avec un max de bombes et tous les Power Up, à l'écran «Press Start», maintenez L + R enfoncés, puis appuyez sur :
↖ + A

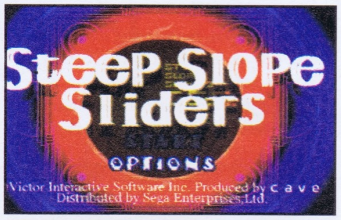
SEGA TOURING CAR

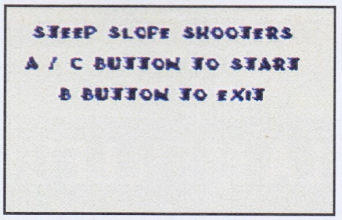
SATURN

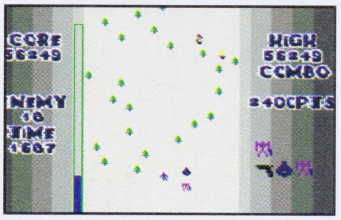
Nouveaux circuits
Pour avoir de nouveaux circuits, vous devrez aller dans la mémoire interne de votre Saturn et entrer les dates suivantes :
25/12/1997 04H00
13/02/1998 16H00
01/04/1998 01H00
Vous devrez effectuer cette manip à chaque fois que vous rallumerez votre console si vous voulez rejouer sur ces nouveaux circuits.

STEEP SLOPE SLIDERS

SATURN







Jeu caché
Voici comment obtenir un petit jeu bonus sympa.
À l'écran «Start / Options», appuyez simultanément sur L + R + X + Y + Z + C + B. Maintenez tous les boutons enfoncés et appuyez sur A, puis faites défiler les options jusqu'à vous placer sur «Exit». Validez enfin avec A (en ayant toujours les autres boutons enfoncés). Vous entrerez alors dans le jeu «Steep Slope Shooters».
12 nouveaux persos
Pour obtenir de nouveaux snowboarders, voici ce qu'il faut réussir (ils sont alors sélectionnables à l'écran du choix du perso, en appuyant sur L ou R)...
Boy : terminer avec le meilleur temps sur Extreme 02.
Racer : terminer avec le meilleur temps sur Alpine.
Alien : terminer avec le meilleur score d'acrobatie sur Snowboard Park.
Baldie : terminer avec le meilleur score d'acrobatie sur Half-Pipe.
Une fois que vous avez récupéré ces quatre persos, gagnez aussi un circuit avec chacun des huit persos disponibles (maintenez L ou R sur le premier écran de sélection des joueurs)...
Glasses (petite fille) : maintenez L enfoncé et choisissez Boy en appuyant sur A.
Lolita : maintenez R enfoncé et choisissez Boy en appuyant sur A
Dog (chien) : maintenez L enfoncé et choisissez Baldie en appuyant sur A.
Penguin : maintenez R enfoncé et choisissez Baldie en appuyant sur A.
Buggy Car (vaisseau WipEout) : maintenez L enfoncé et choisissez Racer en appuyant sur A.
Pera : maintenez R enfoncé et choisissez Racer en appuyant sur A.
UFO (soucoupe volante) : maintenez L enfoncé et choisissez Alien en appuyant sur A.
Nouveaux circuits
Une fois que vous avez récupéré les quatre premiers persos cachés, gagnez aussi un circuit avec chacun des huit persos disponibles...
Outer Space : maintenez L + R enfoncés quand vous sélectionnez EX00.
Star Wars : maintenez L + R enfoncés quand vous sélectionnez EX01.
Pôle Sud : maintenez L + R enfoncés quand vous sélectionnez EX02.
Mode Fil de Fer : maintenez L + R enfoncés quand vous sélectionnez EX03.
Choix de l'heure
Allez dans les options et placez «Time Progress» sur «Off». Maintenant, choisissez votre perso et maintenez les boutons suivants avant que le message «Now Loading» apparaisse.
Jouer le matin : Z + ← + A
Jouer au crépuscule : Z + → + A
Jouer la nuit : Z + ↓ + A

SONIC R

SATURN

Modifier le R de Sonic R
À la page de présentation de Sonic R, appuyez sur le bouton C pour immobiliser le «R» et sur les boutons X,

CODES ACTION REPLAY

THE LOST WORLD - PAL

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
Énergie infinie :
160652DA 007F

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP - PAL

MASTER CODE :
F6000924 FFFF
Temps Infini :
1600669A 042D
Toujours 1er :
160066BE 0000
Super accélération :
16046448 0000
Temps stoppé :
1600666C 0000
Active voitures cachées :
16004E16 0808

SONIC R - PAL

MASTER CODE :
F6000924 FFFF
Toujours 1er :
1600B3F8 0001
Anneaux infinis :
1600B3B4 00C8

WIPE OUT 2097 - PAL

MASTER CODE :
F6000914 C305
B6002800 0000
TOUJOURS 1ER.off :
16075614 0000
TEMPS INFINIS :
1608D4EE 0BB8
AUTOPILOT (TEMPS) :
1608C376 003D

BLOQUE DANS UN JEU ?
VOICI LA SOLUTION
3615 SOS CONSOLES
(1,29 F/MN)
OU LE
08 36 68 01 10
(1,29 F/MN)

Y, A et B pour en faire changer la couleur. De plus, servez-vous de votre croix de direction pour le faire bouger dans tous les sens.

La course cachée

Pour accéder à la course cachée «Radiant Emerald», il vous faudra finir premier dans les quatre courses précédentes !

Les personnages cachés

Pour commencer, vous pourrez ici diriger le Super Sonic vu dans Sonic III, en récupérant toutes les gemmes du jeu. Il apparaîtra alors dans le menu de sélection des joueurs à la place du Sonic bleu. Pour retrouver le Sonic de base, placez-vous sur la case du personnage et dirigez votre manette vers le haut.

Pour tous les autres persos, les pendants robotiques de ceux qui existent déjà, il faudra récupérer les cinq jetons Sonic dans chaque niveau (sauf le dernier). Ensuite, le parcours fini, vous devrez disputer une autre course contre un personnage caché. Si vous réussissez à battre ce dernier, il apparaîtra dans le menu de sélection des joueurs. À titre d'exemple, le premier perso rencontré sur le premier circuit est le Sonic de métal ! Pour finir, sachez que vous pourrez sélectionner Robotnik une fois les cinq courses gagnées !

SWAGMAN

SATURN

Le dernier combat

La technique pour battre Swagman est relativement simple : évitez ses attaques et frappez-le lorsqu'il lève les bras au ciel. Utilisez le Frisbee pour le frapper à distance. Continuez cette technique jusqu'à sa défaite et quand il est battu, montez les escaliers et délivrez la reine des mouches des rêves.

TENNIS ARENA

SATURN

Nouveaux persos

Pour obtenir les deux persos cachés que sont Kochev pour les femmes et McKenzie pour les hommes, ainsi qu'un nouveau court de tennis appelé «Canyon», appuyez plusieurs fois sur les boutons suivants à l'écran du logo «Smart Dog» : ↑ ↓ ← → START

WARCRAFT II THE DARK SAGA

SATURN

Codes spéciaux

Au cours du jeu, allez dans le menu des passwords et tapez les codes suivants. L'inscription «Triche disponible» s'affichera alors, indiquant que l'astuce a bien fonctionné.

Mode Bûcheron rapide : HTCHTXNS
Victoire instantanée : NTTCLNS
100 000 d'Or, 5 000 Arbres : GLTTRNG

WIPEOUT 2097

SATURN

Super codes

Nouveaux véhicules

Si vous voulez changer la forme de vos vaisseaux et les transformer en animaux (abeille, escargot ou même cochon), maintenez les boutons suivants juste après le logo «Saturn» et jusqu'à l'écran «WipE'out» 2097 Press Start» :

R + L + ↓

Si vous voulez jouer avec un véritable piranha, il faut entrer un des codes vous permettant de jouer avec cette écurie.

Phantom Class

À l'écran «Class and Track», maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites A A B B C C.

Tous les circuits

À l'écran «Class and Track», maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites X X Y Y Z Z.

Piranha

À l'écran «Team Select», maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites A X B Y C Z.

Reprendre de l'énergie

En cours de jeu, maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites B B.

Temps infini

En cours de jeu, maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites C C.

Mitraillette

En cours de jeu, maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites X X.

Toutes les armes

En cours de jeu, maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites A A.

Mode Fil de Fer

En cours de jeu, maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites Z Z.

Auto-Pilote

En cours de jeu, maintenez les boutons L + R + ↓ enfoncés et faites X Y Z X Y Z X Y Z C.

X-MEN VS STREET FIGHTER

SATURN

Jouer avec Akuma :

Si vous voulez jouer avec Akuma, placez-vous sur le perso le plus en haut de l'écran et appuyez sur ↑.

Chun Li version SF Alpha

À l'écran de choix du perso, placez-vous sur Chun Li et appuyez sur START pendant cinq secondes.

Vous avez une console PlayStation, Nintendo 64, Saturn ou une GameBoy et vous bloquez dans un jeu ?

LA MEILLEURE SOLUTION :

3615 SOS CONSOLES
ou 08 36 68 05 04

RESIDENT EVIL 2 - CLOCK TOWER - RIVEN - TOMB RAIDER 2 - BOUCLIERS DE QUETZACOATL - DUKE NUKEM 64 - FINAL FANTASY 7 - CRASH BANDICOOT 2 - TUROK - ODDWORLD - GOLDEN EYE 64 - ZELDA - VERSAILLES - MDK - LE MONDE PERDU - BLOODY ROAR - C&C ALERTE ROUGE - MOTO RACER...

PLUS DE 150 SOLUTIONS ET 3000 ASTUCES
CONCOURS : JEUX ET MATERIEL

3615 : 2,23 F/MN ▸ 3668 : 2,23 F/MN

UN FILM DE JAN KOUNEN

LE 15 AVRIL

LE FILM ÉVÉNEMENT ENFIN EN VIDÉO

DOBERMANN

FILM INTERDIT EN SALLE AUX MOINS DE 16 ANS

LES QUESTIONS

1/ Parmi ces courts métrages, lequel n'a pas été réalisé par Jan Kounen ?
- *a. Gisèle Kérosène*
- *b. Wa wa woum !*
- *c. Le dernier Petit Chaperon rouge*

2/ Quel comédien interprète le Dobermann ?
- *a. Jan Kounen*
- *b. Vincent Cassel*
- *c. Tcheky Karyo*

3/ Quel film a révélé Vincent Cassel ?
- *a. La haine*
- *b. Melrose Place*
- *c. L'appartement*

4/ Dans lequel de ces films Monica Bellucci n'a t-elle pas eu Vincent Cassel pour partenaire ?
- *a. L'appartement*
- *b. Méditerranée*
- *c. Mauvais genre*

QUESTION SUBSIDIAIRE : *comment imagineriez-vous le jeu vidéo DOBERMANN ?*

LES LOTS

1er au 3e prix : *1 coffret de deux cassettes VHS, comportant la K7 vidéo Dobermann + 2 courts métrages de Jan Kounen & de Vincent Cassel + le making of du film + les scènes inédites commentées par Jan Kounen.*

4e au 50e prix : *la K7 vidéo Dobermann.*

1) Polygram Vidéo et Mega Force organisent un concours qui sera clos le 20 mai 1998 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Polygram Vidéo et l'équipe de Mega Force.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation, ainsi que le règlement du concours, sont disponibles gratuitement et sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 10 juin 1998.
5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui effectuera un classement pour l'attribution des lots.

À remplir et à renvoyer avant le 20 Mai 1998 à

MEGA FORCE / CONCOURS DOBERMANN,
6, BD DU GÉNÉRAL-LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP.

NOM :

PRÉNOM :

ÂGE :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

(Entourer la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse 1 : a b c
Réponse 2 : a b c
Réponse 3 : a b c
Réponse 4 : a b c
Réponse à la question subsidiaire :

petites annonces

MEGADRIVE 32X

VENTE

Département 33

Vds MS 2 + 4 jeux (Alex Kid, Marble Madness, Dynamite Duke, Wimbledon) prix : 200F. Tél. au 05 57 34 18 92.

MEGA CD

VENTE

Département 83

Vds Mega CD + 9 jeux (Thunder Hawk, Dune, Tomcat Alley, Jurassic Park, Silpheed, Eternal Champions, Road Avenger, Solfeace, Cobra Command) 600F ou 80F le jeu. Tél. après 18H au 04 94 65 80 57.

MEGADRIVE

ACHAT

Département 24

Ach Shining Force I sur MD, ach aussi Shining Force sur Méga CD et les n° 31,34,35,38 de Joypad tél à Rémy Paradou au 05 53 54 95 70 ou écrire 60 avenue de la Croix Herbouze 24650 Chancelade

Département 72

ach jeux PS,MS,MD,NES,GG,GB ou ech contre jeux MD; vds jeux MD,MS,NES,GG,GB; envoyer vos listes a Wilfried VANNIER; 2 rue de Copenhague 72000 Le Mans

CONTACT

Département 62

Ech. jeux MD Mega Swiv, Global Gladiator, Battle Squedron, Streets of Rage 2, Light Crusader, Earthworm Jim 2 contre Streets of Rage 3, Dragon's Fury I ou Dragon's Revenche ou Soleil. Tél. au 21 66 80 84.

VENTE

Département 31

Vds sur MD 16 jeux sans boîte entre 30F et 45F un ou 350F les 16. Tél. à Matthieu au 05 61 70 84 99.

Département 35

Vds MD + 2 man. (dont I arcade) + 11 jeux (S et K, Super Monaco 2, Aladdin) le tout : 1500F prix à déb. ou séparément. Tél. après 18H à Sébastien au 02 99 68 04 25.

Département 59

Vds jeux sur MD 50F à 90F et magazines consoles CD Consoles, Joystick, Joypad, Mega Force 10F. Tél. à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE, tél. au 03 20 00 81 45.*

Département 69

Vds jeux MD sans notice, European Club Soccer et Road Rash 50F pièce. Tél. au 04 78 97 19 51.

Département 83

Vds MD + I jeu Roi Lion + 2 man. : 350F. Vds GG + 6 jx + rallonge pour prise + prise pour allume cigare + banane GG : 700F. Tél. à Jérôme au 04 94 34 03 31.

Département 86

Vds nombreux jeux récents de 60F à 150F ou 9 jeux pour 700F au lieu de 910F. Tél. tous les jours au 05 49 01 40 73.

SATURN

ACHAT

Département 07

Ach. boîte + notice de Resident Evil. Faire offre ou éch. contre un jeu. Tél. à Fabien au 04 75 67 69 17.

Département 14

Ach. Firestorm Thunderhawk 2 : 100F à 200F ou éch. contre C & C ou Harocore 4 & 4. Tél. à Etienne vers 18H au 02 31 44 98 36.

Département 17

Ach. carte MPEG environ 350F + films vidéo entre 50F et 80F + volant pédalier Race Leader 32 ou Madcatz pour Saturn 200F. Faire proposition à Fabien au 05 46 74 37 32.

Département 35

Ach. Baku Baku sur Sat. et cherche tips Sampras sur MD pour faire tous les tournois du Huge Tour. Ecrire à Gaël ROHOU, I Avenue du Canada, 35200 RENNES, tél. au 02 99 53 31 51.*

Département 40

Ach. DBZ I sur Saturn. Tél. à Mathieu au 05 58 78 07 37.

Département 51

Ach tous CD Démos pour bon prix en tbe: joindre: Paulin Guerre 2 impasse du Moulin 51150 Tauxiere

Département 57

Achète Worldwide Soccer 98 et Athlete Kings (en B.E) à prix raisonnable; tél 03 87 24 22 86 ou écrire à Christophe RIO 15 rue Maître Daniel Rock 57370 Phalsbourg

Département 59

Recherche jeux us Phantasy Star 1/2/3/4, Shining Force I et 2... Ecrire à Mr MARTEL Thierry, D21 rue du 19 Mars, 59590 RAISMES ou tél. au 03 27 28 93 23 et aussi Albert Odyssee usa Saturn.

Département 61

Ach. Baku Baku. Faire proposition au 02 33 38 42 48.

Département 74

Ach. Theme Park, FIFA 97, CD démo ou autres jeux. Tél. à Bruno au 04 50 25 18 92 ou écrire à Bruno RICHARD, 299 impasse des Nids, 74800 SAINT-SIXT.

Département 75

Ach. Christmas Nights sur Saturn. Faire offre à Jonathan au 01 43 40 33 19.

Département 78

Ach. Virtua Cop 2 + pistolet Fighter Megamix environ 150F 200F le jeu. Tél. à Aurélien après 18H au 01 39 68 13 32.

Recherche bible secret Saturn 1,3,4,5 : envoyer vos listes et vos prix à : 10 côte d'Ardenay 78660 St Martin de Brethencourt pour Mattei Jean-Marie

Département 84

Achete Hard Core 4x4 120frs ou échange contre True Pinball: tél 04 90 74 41 00 après 17h30 demander Vincent

Département 86

Ach. Steep Slope Sliders sur Saturn ou éch. contre I ou plusieurs jeux Daytona USA Champ. CE, Fighting Vipers, Tunnel B1, Tomb Raider, Sega Rally, Nights, Manx TT, VC2 + Gun, Die Hard T. Tél. au 05 49 21 67 78.
Je suis interessé par tout les jeux et accessoires à bon prix surtout par le multitap (adapt. pour 6 joueurs) et des manettes Saturn. Tél. au 05 49 01 40 73.

Département 91

Achat: Tennis Arena;Fifa 98; Athlete Kings; Nba Action 98// Vente: Manx tt 150f; Nhlallsta 150f// Echange Manx tt contre Fifa 98; Nhlallstar contre A. Kings: tél à J Christophe au 01 69 88 95 62

Département 92

Ach. Warsong I & 2 sur MD, Lunal I & 2 sur MCD ainsi que Lodoss War (us) et Cosmic Fantasy. Ach. aussi Miracle Warior sur MS. Tél. à Laurent au 01 46 26 16 12.

Département 93

Ach Mémory Card 150f maximum ou échange contre un jeu: tél à Sébastien au 01 48 27 85 72

CONTACT

Département 02

Ech. Mystaria ou Swagman contre Dark Savior, Die Hard Trilogy ou Sega Touring Car. Tél. à Sébastien au 03 23 73 35 34.

Ech Dragon Force (jap) contre Shinning The Holly Ark (pal) ou autres RPG. Recerche Defender Oasis sur GG et de nombreux jeux sur Saturn à prix interessant: tél à David au 03 23 73 90 91

Département 13

Echange sur Saturn Victory Goal contre un ram pour Fatal Fury Real bout spécial: tél à Anafi au 04 42 56 25 97 après 18h

Ech Tomb Raider, Nights ou Tunnel B1 contre Duke Nukem 3d, Virtua Cop 2, Athlete Kings: tél 04 42 83 53 87

Département 27

Recherche CD Démos pour console Saturn+ jeux sur le sport et dans l'espace(européens ou us)+ vends ou échange Athète King+ Magic Carret+ Bug 150f chaque: tél à Gabriel au 02 32 57 82 06 après 11h30

Département 28

Cherche contact sérieux sur Saturn multistandard pou achat, vente, éch et renseignements divers sur tous types de consoles 32 ou 64 Bits: tél à David au 06 12 95 57 30

Département 35

Ech. Command and Conquer contre Warcraft 2. Tél. au 02 99 81 42 28 à Maxime.

Département 36

Ech. NBA action contre Sega Rally ou Manxtt ou Sonic R. ou I man. analogique. Tél. au 02 54 08 48 65.

Département 54

Ech. Fighting Vipers contre Worms ou Bomberman ou vds 200F (à débattre). Tél. à Cédric après 17H15 au 03 82 46 07 59.

Département 61

Recherche jeux Saturn. Envoyez vos listes et prix à Arnaud AUVRAY, I rue des cinq frères Robinet, 61600 LA FERTE MACE, tél. au 02 33 38 58 89.

Département 62

Ech. Nights jp et Mortal K. Ultimate 3 us contre Daytona usa, Destruction derby, Form Kart, Need for Speed, Andretti R. ou Road Rash ou autres à discuter. Tél. au 03 21 25 07 84 à Jacky.

Département 69

Ech. ou vds Révolution X : 99F, Euro 96 : 149F, VR : 99F, Hang On 96 : 99F, Need For Speed : 175F, Street Fighter Alpha : 175F, Tomb Raider & VF 2 : 199F. Tél. au 04 74 68 53 27.

Département 73

Ech. Nights, Daytona USA, Wipe out contre Steep Slop Sliders ou Clockwork Knight 2. Tél. à Julien au 04 79 41 05 98.

Département 76

Ech. sur Saturn Night into Dream Fighting Vipers Gun Griffon (jap.) contre tout autre titre. Tél. à Fabien au 02 35 86 10 51 après 20H.

Département 83

Ech Duke Nukem 3D contre Quake; En Zero: tél à Aurélien au 04 94 04 89 93 ou écrire à Aurélien Largeau 729 Chemin Clément Ader 83136 Gareoult

Ech crimewave sur Saturn contre GEX2 ou Athète-Kings ou vente 175f à débattre;Ecrire à Nicolas Boizel, 182 chemin Sachs 83000 Toulon ou tél au 04 94 41 33 55

Département 87

Ech. Tomb Radier, DBZ2, Thor 2, Xmen, Sega Rally contre Nights, Resident Evil, Blazing Dragon, Dark Savior, Fighters Megamix, Worms, MMV3, Command and Conquer ou autres. Tél. au 05 55 36 73 54.

Département 90

Recherche à acheter Saturn Bomberman pour pas cher environ 150F (version fr.). Tél. à Sylvain après 18H30 au 03 84 26 20 90.

Département 91

Recherche personne ayant tout type de jeux Saturn. Tél. à Florian au 01 60 14 75 06 après 17H30.

Ech. Saturn sans boîte mais avec notice + Resident Evil, Virtual on contre PS 2 jeux et 2 man. Ecrire à Jean Baptiste YUTH, 23 impasse des Journaliers, 91080 COURCOURONNES.

Département 94

Echange jeu Mortal Kombat Ultimate contre Victory Boxing ou Destruction Derby: contactez Mathias au 01 43 94 22 76

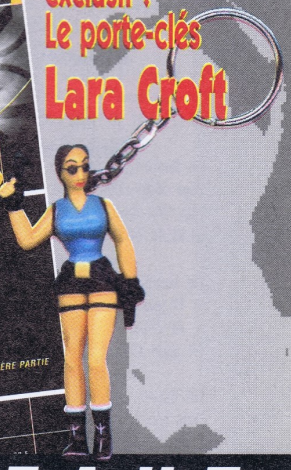
Département 95

Ech jeu Casper contre jeu en bon état: si vous voulez échanger téléphoner au 01 34 14 46 24

PlayStation ou Saturn

En vente chez votre marchand de journaux

Cadeau exclusif ! Le porte-clés Lara Croft



LA BIBLE QU'IL VOUS FAUT

SATURN — LES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES

Alien Trilogy	bible n°1	Lost Vikings 2 - Norse by Norsewest	bible n°4
Alone In The Dark 2 Jack Is Back	bible n°1	Lost World : Jurassik Park	bible n°5
Amok	bible n°4	ManX TT SuperBike	bible n°4
Athlete Kings	bible n°1	Mass Destruction	bible n°4
Blam! Machinehead	bible n°3	Mighty Hits	bible n°3
Blazing Dragons	bible n°2	Mr Bones	bible n°4
Bug Too!	bible n°4	Need For Speed (The)	bible n°1
Casper	bible n°2	Nights Into Dreams	bible n°1
Command & Conquer (NOD)	bible n°3	Pandemonium!	bible n°4
Command & Conquer (GDI)	bible n°4	Resident Evil	bible n°5
Cyberia	bible n°3	Sega Touring Car Championship	bible n°5
D	bible n°1	Shellshock	bible n°1
Dark Savior	bible n°3	Shining Wisdom	bible n°2
Daytona USA CCE	bible n°2	Shining the Holly Ark	bible n°5
Destruction Derby	bible n°1	Sim City 2000	bible n°2
Die Hard Arcade	bible n°3	Sonic 3D Flickies' Island	bible n°3
Die Hard Trilogy	bible n°5	Sonic R	bible n°5
Digital Pinball	bible n°1	Soviet Strike	bible n°3
Discworld	bible n°4	Story Of Thor 2	bible n°1
Discworld II	bible n°5	Street Fighter Alpha 2	bible n°2
Doom	bible n°3	Three Dirty Dwarves	bible n°4
Dragon Ball Z La Légende Des Boules de Cristal	bible n°2	Tilt!	bible n°3
Duke Nukem 3D	bible n°5	Tomb Raider	bible n°2
Earthworm Jim 2	bible n°3	Torico	bible n°3
Enemy Zero	bible n°5	Toshinden URA (Battle Arena)	bible n°3
Exhumed	bible n°2	Tunnel B1	bible n°2
Exhumed (Les 23 statuettes)	bible n°5	UEFA Euro '96	bible n°2
Fighters Megamix	bible n°4	Victory Boxing	bible n°1
Fighting Vipers	bible n°1	Virtua Cop 2	bible n°2
Firestorm Thunderhawk II	bible n°1	Virtua Fighter Kids	bible n°1
Guardian Heroes	bible n°1	Virtual On	bible n°2
Lemmings 3D	bible n°4	Wing Arms	bible n°1
Last Bronx	bible n°5	WipE'out" 2097	bible n°5
Loaded	bible n°1		

PLAYSTATION — LES SOLUTIONS DÉJÀ PARUES

Adidas Power Soccer	bible n°1	Oddworld-L'Odyssée d'Abe (La démo de Playmag)	bible n°5
Alone in the Dark 2 Jack Is Back	bible n°1	Oddworld : L'Odyssée d'Abe	bible n°6
Blazing Dragons	bible n°2	Overblood	bible n°5
Casper	bible n°3	Magic Carpet	bible n°1
Chevaliers De Baphomet (Les)	bible n°2	Marvel Super Heroes	bible n°7
Chronicles of the Sword	bible n°3	Mortal Kombat Trilogy	bible n°3
Command & Conquer - Alerte Rouge (1e partie)	bible n°7	Moto Racer	bible n°7
Command & Conquer (GDI)	bible n°3	Myst	bible n°4
Command & Conquer (NOD)	bible n°4	NBA Live '96	bible n°1
Command & Conquer (Opérations Spéciales & Survie)	bible n°5	Need For Speed (The)	bible n°1
Crash Bandicoot	bible n°2	Nightmare Creatures	bible n°7
Cyberia	bible n°3	Pandemonium!	bible n°3
Defcon 5	bible n°1	PGA Tour Golf '96	bible n°1
Die Hard Trilogy (Piège de Crystal)	bible n°3	Porsche Challenge	bible n°4
Die Hard Trilogy (58 mn pour vivre)	bible n°4	Re-Loaded	bible n°3
Die Hard Trilogy (Une Journée en Enfer)	bible n°4	Resident Evil	bible n°1
Dragon Ball - Final Bout	bible n°7	Shellshock	bible n°1
Dragon Ball Z Ultime Bataille 22	bible n°1	Sim City 2000	bible n°4
DragonHeart	bible n°4	Slamscape	bible n°6
Discworld 2	bible n°6	Soul Blade	bible n°4
Earthworm Jim 2	bible n°3	Soviet Strike	bible n°3
ESPN Extreme Games	bible n°1	Star Gladiator	bible n°2
Excalibur 2555 A.D.	bible n°4	Street Fighter Alpha, Warrior's Dream	bible n°1
Exhumed	bible n°5	Suikoden	bible n°4
Extreme Pinball	bible n°1	Swagman	bible n°5
Fade to Black	bible n°1	Tekken 2	bible n°2
Final Doom	bible n°2	Ten Pin Alley	bible n°6
Final Fantasy VI	bible n°6	The King of Fighters	bible n°5
Final Fantasy VI (supplément)	bible n°7	Time Commando	bible n°2
Formula 1	bible n°3	Tobal N°1	bible n°3
Formula One 97	bible n°6	Tomb Raider	bible n°2
G-Police	bible n°7	Tomb Raider II (1e partie)	bible n°6
Hercule	bible n°6	Tomb Raider II (2e partie et dernière partie)	bible n°7
International Track & Field	bible n°2	Total Eclipse Turbo	bible n°4
Johnny Bazookatone	bible n°1	Tunnel B1	bible n°3
Jumping Flash	bible n°1	Viewpoint	bible n°1
Jumping Flash! 2	bible n°2	V-Rally	bible n°5
King's Field	bible n°6	War Gods	bible n°6
La Cité des Enfants Perdus	bible n°5	Warcraft II - The Dark Saga (1e partie)	bible n°5
Legacy of Kain (Blood Omen)	bible n°4	Warcraft II	bible n°6
Little Big Adventure	bible n°5	WipEout 2097	bible n°2
Lone Soldier	bible n°2		
Lost Vikings 2 Norse By Norsewest	bible n°4		

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE SATURN,
92/98 boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE ❑ LE N° 1 +1CD DÉMO ❑ LE N° 2 +1CD DÉMO (au prix de 59 FF par ex.)
❑ LE N° 3 ❑ LE N° 4 ❑ LE N° 5 (au prix de 49 FF par exemplaire)
(Pour la France Métropolitaine, frais de port compris)
(Le N°1 et N°2 au prix de 69 FF pour le reste du monde) (Le N°3 et N°4 au prix de 59 FF pour le reste du monde)

CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT BIBLE PLAYSTATION,
92/98 boulevard Victor Hugo - 92115 CLICHY CEDEX.

JE COMMANDE ❑ LE N° 1 ❑ LE N° 2 ❑ LE N° 3 ❑ LE N° 4 ❑ LE N° 5 au prix de 49 FF par exemplaire (Pour la France Métropolitaine, frais de port compris) (59 FF pour le reste du monde)
❑ LE N° 6 + 1 CD DÉMO au prix de 59 FF par exemplaire (69FF pour le reste du monde)
❑ LE N° 7 + le porte-clés Lara Croft au prix de 52 FF par exemplaire (62FF pour le reste du monde)

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE PLAYMAG, PAR : ❑ CHÈQUE ❑ MANDAT-LETTRE

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Pays _____ Année de naissance _____

les annonces petites annonces

VENTE

Département 02

Vds jeux Saturn Nights, Virtua Fighter, Kids, Need for Speed, Tunnel B1, Daytonna CCE 2, Fighting Vipers et Crime Wave : 150F pièce frais de port compris. Tél. à David au 03 23 39 69 29.

Département 06

Vds Saturn+ 2amn+ 7 jeux(Tomb Raider, Resident Evil, Exhumed, Die Hard Arcade, Fighting Force, Doom, Duke Nukem 1500frs: tél à Sébastien au 04 93 47 64 18

Département 10

Vds Saturn+ 2 manettes+ cartouche+ Gun+ 8 jeux dont Last Bronx et Touring Car: prix 1700f / Cédric tél 06 12 63 27 58 Troyes ou 03 25 71 08 69

Département 17

Vds Saturn+ 2 pads 700f + Enemy Zero 250f, Steep Slope Slider 250f, Virtua Fighter2 180f, Sega Rally 180f, 2CD demo avec la console sinon le tout 1500f: tél 05 46 74 50 98

Département 22

Vds Saturn + adapt. + volant + pédales + pistolet + 12 jeux récents (Resident Evil, Steep Slope Sliders...) + cd démos + bouquins + astuces : 2800F à déb. Tél. après 19H au 02 96 94 77 92.

Département 25

Vds Sat+2 mannettes+ 5CD Démos: 450f, Volant: 200f, jeux à 150f: Fifa 96, Hard Core 4x4, Daytona2, WWS 97, Sega Rally, Andretti Racing, Manx TT, Virtua Cop2+Gun: 200f + 2 jeux récent à 300f: tél 03 81 92 41 67

Département 30

Vds jeux Saturn Tomb Raider + DBZ la légende des boules de cristal: 299frs: tél à Ghislain Coulet au 04 66 60 21 29

Département 31

Vds Command and Conquer, Resident Evil, Tomb Raider, Virtual Hydlide 170F l'un ou 600F les 4. Vds volant analogique et pédales 250F. Tél. au 06 14 13 21 17.

Vds Virtual Hydlide et Virtua Fighter 50F chacun ou éch. contre Rayman et Bug version fr. ou usa. Tél. à Nicolas au 05 61 09 96 88 après 18H.

Département 33

Vds Saturn 500f+ 2pads+ The Lost World 270f+ Virtua Fighter Kid 150f+ Daytona USA 99f+Night 99f+ DBZ la Legende 199f+ Sega Rally 199f+ Fighting Viper 99f+ 3CD démos ou le tout 1600frs: tél 05 56 02 48 28 après 17h

Vds Saturn TBE+2man+5démo+55x,Virtua Cop2+Gun+Daytona usa+Sega Rally+Nights+sa manettespécial+volant pédalier;2000f ou éch contre Playstation 4 jx: tél au 05 56 45 57 15

Département 34

Vds Saturn + 1 man. + 4 jeux (FIFA 96, Need for Speed, Street Racer, Bomberman) + 3 cd démos : 900F. Tél. au 04 67 98 66 38.

Département 38

Vds MD+ 3man+ 10jeux (ISS, Batman Forever, Shinobi 3.....),(1 pad turbo) 750f et vds sur Saturn Daytonna USA 100f+ recherche Fighting Force sur Saturn: tél à Eddy au 04 74 56 44 56

Vds Sega Saturn + 8 jeux + 2 man. + volant et pédales sous garantie TBE prix : 1800F. Tél. au 04 74 29 51 51.

Vds sur Saturn Theme Park 150F et DBZ2 250F. Tél. après 17H au 04 74 96 27 51.

Département 40

Vds Saturn+ Tom Raider+ Sega Rally+ Thunderhawk 2+ Dark Savior+ Daytona USA+ 5 CD démos tbe 1500frs tél : 05 58 78 87 65

Département 44

Vds Saturn + 4 jeux + 2 man. + adapt. jap. et américain (Nights, Virtua Cop 2 avec Gun...) prix 1200F en cadeau 2 cd démo. Tél. au 02 40 73 57 64 à Florian.

Département 45

Vds sur Saturn Ultimate Mortal Kombat 3: 200f; NHL All, Star Hockey 200f; Daytona USA 150f; Die Hard Arcade 230f; Shining the Holy Ark 239f; Die Hard Trilogy 259f: tél à Seb au 02 38 72 53 54

Département 51

Vds Saturn + 2 man. + Bomberman + 9 cd démos + carte vidéo CD + 4 films, le tout en TBE + emballages d'origine : 1300F à déb. Tél. à Jérôme au 03 26 66 32 68.

Département 55

Vds jeux Saturn Shining the Holy Ark 200F, Mystaria 90F, Shining Wisdom 90F, Sega Rally 130F, WWS 97 180F et ach. KOF 95. Tél. au 03 29 79 42 80.

Département 57

Vds ou éch Virtua Cop2+ Gun, Warcraf2, Arcade Racer: 250f l'article tél à Gilles au 03 87 01 63 18 - vds aussi lot de 8 CD démo 150f

Vds Saturn + 7 jeux(Daytona USA, SPC, NBA Action, WWS 97, NBA live 97, Baku Baku, AthleteKings, Sega Rally) + 2 manettes + Mémory Card+ démos: prix 2200frs tél à Ben au 03 87 91 21 76

Vds FIFA 96 150F, Olympic Soccer 160F ou les 2 + Sega Flash 1 : 300F. Tél. à Michael après 18H au 03 87 92 13 62.

Département 58

Vds Pandemonium 200F et Thor 2 100F. Tél. au 03 86 25 04 82.

Département 59

Vds Saturn + 2 pads + 7 jeux (C&C, Daytona usa, NHL, WWS 97, Wipeout, Manxtt, Soviet Strike) + 7 cd démos prix : 1200F. Tél. au 03 28 66 05 26.

Vds Saturn + carte mémoire + Gun + man. analogique + nombreux jeux (Touring Car, Nights, VC2, Resident Evil...) prix très interessant, achats séparés possibles, le tout en TBE, tél. au 03 28 48 01 60.

Département 62

Vds ou éch. Myst. Recherche egalement Resident Evil (urgent) et World Wide Soccer 98. Tél. à David au 03 21 56 14 15 après 18H (possibilité d'éch. avec d'autres dépts).

Vds Satur 1an+ 2man+ 4jeux(Sega Rally, Daytona USA, Nights, Fighting Vipers neuf)+ 4 Démos(Chrismas Night, Sega flash volume 1,3,6) prix 1890f à débattre: tél à Vincent au 03 21 81 19 29

Département 67

Vds sur Saturn Virtua Cop 2 : 100F, Sega WW Soccer 97 : 150F ou éch. les 2 contre Sega WW Soccer 98 ou Tennis Arena. Vds sur MD Street of Rage 2 50F. Tél. à Yohann au 03 88 39 32 69.

Vds NBA Live 97 200f ou éch Fifa Soccer 96 ou NBA live 97 contre Tomb Raider. tél au 03 88 76 09 62 après 17h

Département 69

vds jeu Saturn NBA JAM Tournament edition 150f ou ech contre FIFA 98 steep slope sliders, winter heat, worldwide soccer98; tel a Damien au 04 78 84 80 73

Vds jeux Saturn Sega Rally, Nights, Dark Savior, Mr Bones, Torico 160F l'unité. Tél. à Eric au 04 74 67 19 10 le week-end.

Département 70

Vds Saturn+ 2manettes+ cartouche de sauvegarde+ 10 CD Démo+ 6jeux(Warcraft 2, Sega Rally, WW97, Sim City 2000, Andretti Racing, Command and Conququer) le tout 1400f tél 03 84 91 30 41

Département 76

Vds sur Saturn Shining Holy Ark 220F, Wipe Out 2097 : 210F, Duke Nukem 230F ou éch. vs Dragon Force. Tél. à Jacques-Antoine au 02 35 30 10 12.

Vds Lemmings 3D : 100F (acheté neuf 200F), Sonic 3D Blast : 200F (acheté neuf 400F), Sonic Jam : 175F (acheté neuf 350F), Virtua Racing : 150F (acheté neuf 300F) ou les 4 : 400F. Tél. au 02 35 83 30 73.

Département 78

Vds Saturn jap. blanche + adapt. + 3 pads + volant + pédalier + 6 jeux (WWS97 + Sega Rally + Touring Car + Daytona CCE + Tomb Raider + Street Racer) + cd démo 2000F le tout. Tél. après 19H au 01 34 60 54 57.

Vds jeux Saturn VC2 + Gun : 150F, NBA Live 97 : 100F, Panzer Dragon + the Horde : 90F, Fighters Megamix (jap.) : 175F, possibilité d'éch. Tél. à Ben au 01 30 87 09 97.

Vds jeux Saturn ou éch. Magic Carpet ou Fighting Vipers 100F et 150F à déb. Tél. à Renaud au 01 34 62 23 54.

Vds ou éch. command & Conquer 150F, Wing Arms 150F, Virtual Open Tennis 150F contre Warcraft II, Virtua Cap II, Gun, VF2, Bomberman et Bust a Move 3. Tél. au 01 30 62 92 29 tous les jours après 18H.

Département 82

Vds jeu Saturn Mr Bones de 250F à 300F ou échange contre Sonic R., Rayman, Three Dirty Dwarves ou encore MK Trilogy. Tél. après 18H au 05 63 63 56 73.

Vds Pandemonium, Resident Evil, 265 F pièce Night + pad analogique 300F (frais d'envois inclus). Tél. à Manu au 05 63 04 35 21.

Département 83

Vds jeux Saturn Soviet Strike, Die Hard Trilogy, Resident Evil 230F l'un ou 650F les 3, Warcraft II 250F, Tomb Raider 200F, Virtua Cop + Gun 330F + 1 cd démo offert pour 1 achat. Tél. à Arnaud au 04 94 87 60 90.

Vds jeux Virtua Fighters+ Cyber- Speedway+ Night Warrior 100f pièce: tél à Damien au 04 94 64 24 60

Département 84

Vds WWS 97, Sega Rally, Sym City 2000, Myst, Varc Raft 2, Die Hard Trilogie 200f à 250f ou échange Myst contre Worms: tél à Arnaud au 04 90 62 16 96

Département 88

Vds Robotica, D, Daytona CEE, WWS 97 à 150F ou éch. contre Sim City 2000, NHL Power Play 96 ou Athlete Kings. Tél. à Sébastien à partir de 18H30 au 03 29 25 26 16.

Département 91

Vds console Saturn + 40 jeux + 2 pads 3D + Virtua Stick + carte MPEG + 2 Guns : 3000F, Playstation + 4 jeux : 1200F, SNIN + 2 pads + 10 jeux : 500F. Tél. au 01 60 48 01 85.

Vds jeux Saturn: Panzer Dragoon 2, Daytona cce, Mystaria, Guarian Heroes: 120f l'un; Nights, Athletes Kings: 140f ou éch Nights contre Fightins Force: tél à Ben au 01 64 49 76 72

Département 92

Vds Saturn+ 2man+ 6jeux(Warcraft II, Darksavior, Worms, Shiningwisdom, Panzeroragoon, Fighting Vlpers)+ 2CD démo+ 3 n° mégaforces prix 1000f: tél à Emmanuel au 01 46 45 96 05 après 18h

Vds Saturn + 2 man. + Exhumed World WS 98, Wing Arms Virtua Fighter 2, Sega Rally, Pro Pinball + 1 démo : 900F. Tél. au 01 47 46 08 20.

Département 93

Vds Saturn + 1 man. + Sega Rally + 10 cd démo + bon d'achat 216F à Score Games, le tout en TBE : 600F. Tél. à Julien au 01 48 36 43 22 (répondeur) ou vds Zelda et Warioblast GB : 60F pièce.

Département 94

Vds Battle Arena Toshiden Remix + 2 cd démos (6 démos jouables) 200F ou éch. contre VF2. Tél. à Thibaut au 01 45 11 28 46.

Vds Xmen us, Street Fighter jap 350f très bon état, vds Fighters Megamix jap 180f, vds Airs Aventure jap 100f; tél à Hamoud au 01 46 72 74 33

Département 95

Vds Sarturn VF+ 2 man+ 2 jeux (Loaded,Mystaria) prix 800frs: tél à Nicolas au 01 39 60 66 49

Vds jeux Saturn Magic Carpet 100F, Discworld 150F, die Hard Trilogie 200F, Nights 150F. Tél. à Arnaud à partir de 18H au 01 34 70 26 62.

Vds jeux Saturn (Manxtt, Pandemonium, Bomberman). Tél. à Yoann au 01 39 83 37 95.

Votre département : [ ]

MEGADRIVE [ ] MEGA CD [ ] GAME GEAR [ ] MASTER SYSTEM [ ] SATURN [ ] 32X [ ]

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

AUTRE CONSOLE [ ]

N° 62

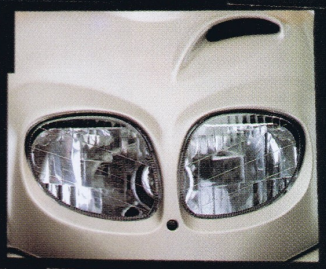
A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

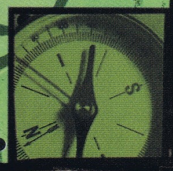
PEUGEOT

TREKKER

Off Road

Seul un Trekker peut suivre la trace d'un Trekker.

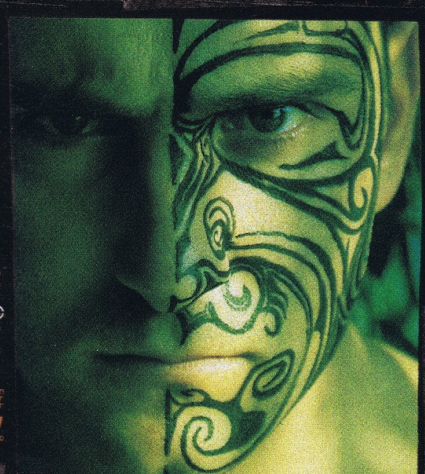




PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex

Avec le Trekker Off Road, le bitume n'est plus qu'un vieux souvenir. Le monde est un jardin où toutes les destinations sont possibles... Et toutes les rencontres aussi. Aucun obstacle ne peut se mettre en travers. Les compagnons de route, eux, ont bien du mal à suivre.



Trekker Off Road : 10 990 F - Prix TTC tarif 98/1 au 02/98.

36 15 PEUGEOT Scooters 1,29 F la minute

PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE Esso

plein la vue

En vente chez votre marchand de journaux